



ETEMENANKI

IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

BABILONIA

LIBRO DELLE GILDE:

GILDE E CORPORAZIONI

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETÀ' ANTONINO GALIMI E ETEMENANKI

ETEMENANKI - IL CONCILIO DEI CRONOTECARI@

WWW.ETEMENANKI.IT

Indice

GILDE E CORPORAZIONI BABILONESI.....	2
LA LEGIONE NERA BABILONESE.....	2
CARICHE ALL'INTERNO DELLA LEGIONE BABILONESE	3
GIURAMENTO DELLA LEGIONE.....	3
ABILITA' DELLA LEGIONE BABILONESE	4
CORPORAZIONI DELLA LEGIONE BABILONESE.....	4
BUROCRATI.....	4
CAVALIERI.....	5
FABBRI.....	6
GLADIATORI.....	6
GUARDIAVIA.....	7
LA SACRA GILDA DEI SAPIENTI.....	8
MESSE, RITUALI E CELEBRAZIONI	8
CARICHE ALL'INTERNO DELLA GILDA DEI SAPIENTI.....	10
ABILITA' DELLA GILDA DEI SAPIENTI	10
CORPORAZIONI DELLA GILDA DEI SAPIENTI	11
DIVINATORI.....	11
SACRO ORDINE TEMPLARE	11
SIMBOLISTI	12
TEMPLIO-LABORATORIO DELLA REALTA'	13
TEURGHI.....	13
L'ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI	14
CARICHE ALL'INTERNO DELLA GILDA DEI MERCANTI.....	57
ABILITA' DELLA GILDA DEI MERCANTI.....	15
CORPORAZIONI DELLA GILDA DEI MERCANTI	15
CACCIATORI DI TESTE.....	15
CERUSICI	16
DUELLANTI.....	16
MERCENARI	17
SICOFANTI.....	18
L'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM	19
CARICHE ALL'INTERNO DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM.....	20
ABILITA' DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM.....	21
CORPORAZIONI DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM	21
ALCHIMISTI.....	21
BIBLIOTECARI.....	21
BRANDOMANTI.....	22
ELEMENTALISTI.....	23
ESOTERISTI	23
CORPORAZIONI FUORI GILDA	15
EX TRATTATO INQUISIZIONE - MAGDUM.....	25
GLOSSARIO DELLE ABILITA'	25

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETA' di Antonino Galimi e ETEMENANKI

ETEMENANKI- IL CONCILIO DEI CRONOTECARI@

www.etemenanki.it

GILDE E CORPORAZIONI BABILONESI

Nell'immensa città di Babilonia, grandi sono i poteri che si contendono il dominio: le Compagnie di Ventura, i potenti Satrapi che governano i quartieri, le società segrete, i ricchi nobilotti e molti altri il cui nome ed intenzioni sono misteri per tutti. Tra questi, le quattro Gilde mantengono uno strenuo equilibrio, cercando di portare avanti quella che è definita la "Pax Babiloniensis", un delicato sistema che permette, almeno in apparenza, di tenere Babilonia nelle salde mani dell'Imperatore. Tutti i castaka, coloro che rappresentano le varie caste in cui è divisa la popolazione babilonese, appartengono alle Gilde, o quando possibile alle corporazioni. Per poterne entrare a far parte bisogna prima chiedere di potersi iscrivere ad essa, superare una prova, diversa per ognuna, e prestare degnamente servizio in essa, pena venire cacciati (o più spesso uccisi). Colui che vota la sua vita alla gilda viene ripagato in moneta per il servizio oppure gli viene semplicemente permesso d'imparare abilità specifiche negate a coloro che non hanno scelto questa via. Le Gilde tuttavia pretendono una devozione assoluta (**CI SI PUÒ ISCRIVERE AD UNA SOLA GILDA**), ma ripagano con potere politico e piastre. Inoltre i più degni tra coloro che sono iscritti ad esse hanno la possibilità di accedere, attraverso prove spesso mortali per coloro che falliscono, alle corporazioni, dove sono celate le abilità ed i segreti più nascosti dell'intera Babilonia. Se si lascia la gilda o la corporazione di appartenenza, si bloccheranno tutte le abilità imparate, finché non si troverà un altro modo per mantenerle o recuperarle (esempio: abilità uguali in altre Gilde o un Maestro indipendente). Le Gilde si trovano spesso nei palazzi di potere di ogni quartiere, poiché ovunque vi è un rappresentante di queste ultime, affinché nulla avvenga senza il controllo o la supervisione degli equilibratori dell'Impero. Così come il potere politico è gestito dalla Legione, i Sapienti controllano la fede, la Magdum la conoscenza ed i Mercanti le contrattazioni, tutto sotto l'egida dell'Impero e del Sinodo Nefarita. Quando si entra a far parte di una gilda, si viene marchiati con un tatuaggio, diverso per ogni gilda e riconoscibile tra i membri della stessa e ne si diviene proprietà assoluta, essa diventa la nuova casa dell'affiliato, la nuova "famiglia", a cui si deve obbedienza e fedeltà, a cui tutta l'esistenza deve essere votata, e per cui ogni azione deve essere compiuta. Si narra di una sorta di "Guerra Segreta" tra le Gilde, una guerra silenziosa e lacerante, ma nessuno dichiarerà mai apertamente che esse si disprezzano. A parte la chiara competizione tra la Sacra Gilda dei Sapienti e l'Accademia dell'Antica Magdum nei termini dell'utilizzo degli incantesimi. I sapienti tacciano i magdum di rubare dai Nexus (gli incroci delle linee elementali ed astrali) l'energia per compiere magie, corrompendo in questo modo il naturale ordine del Creato, a loro volta i magdum affermano che nella loro debolezza i sapienti devono implorare gli dei di elemosinarli il potere che solo i veri magdum possiedono. Al tempo stesso la Legione Nera Babilonese non leva mai il suo "protettivo" sguardo dagli intrighi dell'Onorevole Gilda dei Mercanti. Inoltre in ogni palazzo di gilda vi sono rituali e sistemi di sicurezza che non permettono a nessuno di trafugare un qualsiasi oggetto o possesso da esse, nessuno può portare via nulla senza il permesso di un Capogilda.

GILDE E CORPORAZIONI BABILONESI

<u>GILDA</u>	<u>CORPORAZIONI</u>	<u>GILDA</u>	<u>CORPORAZIONI</u>
LEGIONE NERA BABILONESE	BUROCRATI	ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI	CACCIATORI DI TESTE
	CAVALIERI		CERUSICI
	FABBRI		DUELLANTI
	GLADIATORI		MERCENARI
	GUARDIAVIA		SICOFANTI
<u>GILDA</u>	<u>CORPORAZIONI</u>	<u>GILDA</u>	<u>CORPORAZIONI</u>
SACRA GILDA DEI SAPIENTI	DIVINATORI	ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM	ALCHIMISTI
	SACRO ORDINE TEMPLARE		BIBLIOTECARI
	SIMBOLISTI		BRANDOMANTI
	TEMPLIO-LABORATORIO		ELEMENTALISTI
	TEURGHI		ESOTERISTI

LA LEGIONE NERA BABILONESE

"Iustitia Et Honor Imperatoris"

La Legione Babilonese è l'esercito dell'Impero, con poteri di polizia e di milizia cittadina, divisa in Corpi regolari e speciali (Corporazioni). L'obbligo di servire l'Imperatore si concretizza in servizi di ronda durante i quali coloro che trasgrediscono la Legge vengono catturati e condotti in Legione per essere giudicati. In ogni palazzo della Legione vi è sempre un'Aura di Verità che costringe il reo a confessare, quindi quando si è portati in Legione, la pena è sempre sicura se sei colpevole. La somma carica della Legione, scelta dall'Imperatore stesso, è il Tribunus Generalis Praetorio: sotto di lui, e da lui scelti, vi sono i Praefecti, Capitani preposti a guidare i singoli Corpi regolari che formano il grosso della Legione. Ai Praefecti rispondono gli ufficiali del proprio Corpo, secondo una rigida gerarchia, sino ad arrivare ai Legionari semplici. Il Tribunus detiene poteri speciali ed ha libero accesso a tutti gli accampamenti, la sua parola è legge, poiché egli porta con sé la volontà dell'Imperatore. Le Corporazioni sono di ridotta entità numerica, pertanto essere ammessi al loro interno è un grande onore: i Capi Corporazione godono di una carica equivalente a quella di un Praefectus. Le Corporazioni della Legione Babilonese sono: i Burocrati, i Cavalieri, i Fabbri, i Gladiatori ed i Guardiavia. Le prime notizie di un corpo scelto di combattenti si hanno dall'Epoca della Speranza, quando l'Imperatore Uri fu aiutato a difendere Babilonia dall'attacco di Zemargard, da un gruppo di legionari guidati da un veterano di nome

Orgher di Sen che si sacrificò insieme a tutti i suoi compagni nella difesa della Città.

Nell'ultimo secolo, inoltre, con la ristrutturazione della gilda nella Legione Nera, è facile incappare in Giudizi Sommarî per le strade di Babilonia in cui un Magistrato della corporazione dei Burocrati, sostiene processi estemporanei a criminali appena catturati, senza che si svolga un vero e proprio processo. Questo ha fatto sì che i tempi tecnici della giustizia babilonese siano divenuti enormemente più rapidi. Dall'anno 4012d.f.B., la Legione Nera si trova in uno stato di guerra continuo dati i numerosi nemici dell'Impero Nero. Infatti molte legioni sono permanentemente stanziato sui confini delle Città Traditrici e del lungo vallo sulla Lande di Nessuno dove sopravvivono le Bande dei Dannati che chiamano questi luoghi le Libere Terre della Dannatio.

“Li vedete incedere, fieri leoni dalla folta criniera, per le Strade di Nessuno: essi sono la Legge, la suprema autorità. Essi sono la Mano e la Voce stessa del Santo Imperatore! Guai a chi di voi oserà contrastarli. Onori all'Imperatore!”.

**Aurelios Alexander Augustus, Tribunus Generalis Praetorio della Legione Babilonese
nell'anno 4005 d.f.B**

CARICHE ALL'INTERNO DELLA LEGIONE BABILONESE

Capo Gilda
TRIBUNUS GENERALIS PRAETORIO
Cariche di Gilda
PRAEFECTUS
CENTURIONE
DECURIONE
PRIMUS HASTATUS
SECUNDUS HASTATUS
PRIOR
MINOR PRIOR
SIGNIFER
LEGATUS
FURIER
EXECUTOR

VETERANI E ONORIFICENZE

Quando un legionario, indipendente dal grado, si fregia di azioni particolarmente meritevoli acquisisce un'onorificenza. Sono premi difficili da ottenere e solo i più saldi nella fede imperiale riescono ad ottenerle. Dopo aver acquisito tre diverse onorificenze un legionario si definisce “Veterano”. Un Veterano percepirà un quarto di paga aggiuntivo e a parità di grado avrà maggior importanza e valore rispetto ad un altro legionario. Inoltre spesso le Onorificenze donano poteri ed abilità speciali al possessore in base al numero che se ne ottiene.

ONORIFICENZE

Le onorificenze sono medaglie che attestano atti di incredibile natura per un legionario. Sono l'emblema della Legione, e insigniscono di maggiore autorità coloro che le portano, sino ad elevarli al rango di veterano. Ogni Legione può insignire di due categorie di medaglie un legionario: le medaglie comuni, ovvero medaglie per valori comuni a tutte le forze armate, oppure medaglie di legione, uniche e che attestano la peculiare affinità con una singola Legione. Il potere di cui sono infuse le medaglie è direttamente proporzionale alla difficoltà nell'ottenerle: come quello ‘comuni’ sono relativamente semplici da ottenere, così il loro potere è inferiore, e così il potere delle medaglie di Legioni specifiche è particolarmente più elevato. Si noti che nessuna onorificenza può essere rubata o donata o venduta in alcun modo, e neppure distrutta.

GIURAMENTO DELLA LEGIONE

LA LEGIONE NERA E' IL MIO CREDITO, L'IMPERATORE GHOTA LA MIA GUIDA, GLI DEI I MIEI TESTIMONI.

LA MIA MANO E' STRUMENTO DEL DOVERE, LA MIA SPADA LA PUNIZIONE PER I REI.

LA MIA FEDE IL VESSILLO PER LA GLORIA DELL'IMPERATORE GHOTA.

IN PACE E IN GUERRA, E DURANTE TUTTA LA MIA ESISTENZA GUARDERÒ IN FACCIA I SUOI NEMICI

ED IL SUO VERBO SARA' LA LORO SORTI.

NON PER LA MIA GLORIA MA PER LA SUA!

ONORI ALL'IMPERATORE!

ONORI!

Ogni volta che un legionario pronuncia il giuramento, finché è in servizio e per 24 ore complete, subisce un rituale che lo rende incapace di andare contro le Leggi Imperiali e di essere corrotto.

ABILITA' DELLA LEGIONE NERA BABILONESE

Abilità	Costo in PX	Livello
Titolo Nobiliare: Ser	20	1
Scudo 2	30	2
Tecnologia 2	50	3
Addestramento fisico 2	150	4
“DOPPIO!” con Armi a due mani	200	5
Armatura potenziata 1	100	6
“A TERRA!” Con Armi a due mani	200	7
Immunità ai Danni Normali	300	8
“DOPPIO!” Con Armi a una mano (solo sul braccio principale)	200	9
Esoscheletro*	300	10

*Per l'abilità di Livello 10, bisogna sempre superare una prova di Gilda.

CORPORAZIONI DELLA LEGIONE NERA BABILONESE

BUROCRATI

“DURA LEX, SED LEX”

“Le Leggi esistono per volere imperiale, le Leggi sono la voce stessa dell’Imperatore, nessuno può opporsi alla loro Gloria, nessuno è al di sopra delle Leggi Imperiali, poiché nessuno è al di sopra dell’Imperatore!”

Etrivan Moralis Volcum, Proconsules della corporazione dei Burocrati

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Burocrati bisogna conoscere tutte le Leggi Babilonesi e non aver mai compiuto un crimine.

Profondi conoscitori delle leggi imperiali e inflessibili giudici e giuristi, i burocrati sono la più alta autorità della Legione nel campo del giudizio criminale. Spietati e implacabili, questi magistrati di provata lealtà morale ogni giorno si pongono sulle spalle il gravoso onere del giudizio, chiamati a redimere le controversie più spinose come a condannare i criminali più incalliti. I burocrati hanno diverse distinzioni all’interno, tra Gens e Familiae, che ne specializzano i compiti e rendono elitario il loro ruolo anche all’interno della loro stessa gerarchia. Trovare un burocrate con lo stesso obbiettivo e le stesse responsabilità di un suo simile è molto difficile, eppure una cosa accomuna tutti i burocrati: la conoscenza dell’Alta Legge, ovvero la forma cartacea dispiegata di quelle che per i cittadini sono le Leggi babilonesi. L’Alta Legge è stata edita dall’Arcidruco Antinus Alius Augustus nell’anno 4023 d.f.B. con il nome di “Codex Imperialis Babilonensis”. Da allora al babilonese comune sono state esposte solo le vestigia, riassunte secondo consuetudine dei burocrati per una maggior fruibilità, che prendono il nome di “Legge Semplice”. Spesso per le strade di babilonia i viandanti e criminali sussurrano il detto ‘per salvarsi da un burocrate serve un altro burocrate’, poiché solo a loro è dato conoscere tale legge, e senza di essa nessuno può discutere i loro giudizi.

CODICE LEGISLATIVO DEI BUROCRATI

- Far rispettare le leggi dell’Imperatore nei modi che la propria Gens e Familia insegnano;
- Rimanere sempre in servizio, anche a chiusura della Legione babilonese;
- Non compiere mai, per alcuna ragione, il benché minimo crimine;
- Non assumere mai atteggiamenti che portino disonore alla propria Gens e al proprio Pater Gens;
- Non assumere mai atteggiamenti che portino disonore alla propria Familia e al proprio Pater;
- Presiedere a tutti i processi in qualità di giudice o consigliere;
- Mantenere efficiente l’apparato burocratico della Legione redigendo gli atti processuali, le note di interrogazione e ogni altro modulo sia richiesto dalla sede della Legione nella quale il burocrate svolge servizio;
- Serbare il più assoluto segreto con coloro che non sono Burocrati per quanto riguarda i contenuti dell’Alta Legge;
- Non dedicarsi ad attività ricreative che non siano di natura giurisprudenziale o di pertinenza;

SE SI DISCOSTA DAL CODICE VIENE CACCIATO DALLA CORPORAZIONE, E GIUSTIZIATO.

“La burocrazia non è una questione di giustizia, è una questione di legalità. La giustizia è la scusa dei colpevoli.”

Caius Maximus Augustus, Consules della corporazione dei Burocrati

CAVALIERI

“VIS ET HONOR”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Cavalieri bisogna possedere l'abilità “Scudo 2”

Ultimi rappresentanti di tutto ciò che è conosciuto come Onore, i cavalieri, qualunque sia l'ordine di cui fanno parte, sono devoti, coraggiosi, gloriosi, fedeli. In una parola: eroici!

La loro parola è la più salda delle garanzie. Nell'Epoca del Tramonto essi sono le vestigia anacronistiche di quella che fu l'Epoca degli Eroi! Non è nota una data precisa riguardo la fondazione della corporazione. L'unica cosa certa è che fu fondata da Sir Charles D'Orleans, un sagsar proveniente dal reame di Avalonia che radunò attorno a sé gli altri cavalieri giunti a Babilonia, sotto l'Ordine di San Giustino, successivamente frammentatosi negli attuali Ordini Cavallereschi a causa delle divergenze di opinioni e di scopi dei cavalieri che si unirono alla corporazione nel corso degli anni. Qualsiasi uomo che si avvicini alla strada del *milites* lo sa nel profondo del suo cuore: non si può cercare di diventare quello che non si può essere, e la più grande sfida, una volta compiuto il passo, è quella di ricercare la perfezione in ogni gesto o impresa. Il cavaliere perfetto cammina al di sopra degli altri cavalieri, votato alla causa, puro di cuore e di pensieri, totalmente privo di paure e desideri futili. Sarà allora il guerriero più letale, nonché il soldato più fedele del re che vorrà adottarlo. Lancelot du Lac di Avalonia è il più calzante tra gli esempi. Il cavaliere perfetto oltre alla sua purificazione da bramosie e paure è pervaso di onore e senso di appartenenza alla Shaddakh dei Cavalieri. L'allenamento per il corpo e la preghiera per lo spirito completano la sua figura. A Babilonia esistono svariati tipi di cavalierati, ognuno con la propria filosofia di pensiero o allineamento che seguirà quindi etiche e codici morali con sfumature differenti. Sebbene tutti i cavalieri rispettino il codice generale e l'etichetta si deve pur sempre considerare il punto di vista dei *mores* (costumi) della propria casata. Di sicuro un cavaliere di San Giustino risponderà rigidamente ai dettami morali, e forse per lui potrebbe essere più semplice raggiungere la “Perfezione”, altrettanto vero sarà che un Cavaliere Nero non si risparmierà in crudeltà pur proseguendo nella sua opera di distruzione, ma non gli sarà per questo preclusa la possibilità di divenire “Perfetto”. Durante il tirocinio, si viene chiamati “Scudieri” e assegnati ad un cavaliere che in base alle attitudini dello scudiero gli rivelerà gli Ordini Cavallereschi ed i loro segreti.

CODICE D'ONORE DEI CAVALIERI

“UT BEL MORIR TUTTA VITA ONORA”

- Coraggio e gloria in battaglia
- Avere pietà dei nemici
- Rispetto per i superiori e per i loro ordini
- Fedeltà verso la propria causa, seguire la missione affidatagli fino al compimento di essa o alla propria morte
- Fare la Carità
- Disprezzo per i codardi e nessuna pietà verso chi arride allo stato di cavaliere e ne prende in giro i principi
- Difendere e non attaccare mai gli indifesi o chi non è nella condizione di difendersi
- Non attaccare mai chi è in condizione d'inferiorità se non per difendersi
- Non attaccare né combattere mai con armi a distanza, da lancio, da tiro o da fuoco
- Non attaccare mai a tradimento senza prima avvertire attraverso una sfida verbale secondo le regole di sfida
- Non fuggire mai, di propria volontà, davanti al nemico, in qualsiasi situazione

SE SI DISCOSTA DAL CODICE VIENE CACCIATO DALLA CORPORAZIONE, PERDE I BONUS E LE ABILITA' DELLA CLASSE, ED E' ODIATO DAGLI ALTRI CAVALIERI CHE LO CERCHERANNO PER SFIDARLO E UCCIDERLO.

Non esistono linee generali di condotta cavalleresca, che siano uguali per tutti. Ogni cavalierato presenta diverse caratteristiche, e ciò che rende “buono” un ordine potrebbe essere intollerabile per un altro. In generale un cavaliere deve prendere coscienza, per intraprendere il proprio viaggio, di alcuni aspetti fondamentali di crescita etica e spirituale:

La pietà (pietas)

Il perdono (Condonum)

La speranza (Spes)

Redimere il male o corrompere il bene (Redemptio)

Carità (Caritas)

Sacrificio personale (Sacrificum)

Lealtà (Fides)

Fine e mezzi (Opus)

“Essi sono la luce dell'onore in un mondo stanco e corrotto. Essi sono l'esempio da seguire, l'ideale per il quale combattere, gli ultimi veri guerrieri di Babilonia.”

Lady Sif, Valchiria del Cavalierato di Maat

FABBRJ

“QUISQUE FABER SUAE FORTUNAE”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Fabbri bisogna possedere l'abilità "Tecnologia 2" della Legione si trova la Corporazione dei Fabbri, guerrieri a tutti gli effetti, che hanno fatto della forgiatura di armi e armature la loro arte. Per questi guerrieri forgiare un'arma o un'armatura è un'emozione ogni volta differente, proprio come per un pittore lo è un nuovo dipinto. Spesso firmano con un sigillo le loro armi e potete stare certi che non troverete una spada uguale ad un'altra, se forgiate dallo stesso Fabbro. Essi non sono armaioli, sono Fabbri! La storia della Corporazione dei Fabbri di Babilonia è intimamente legata alla storia della Legione: solo gli appartenenti ad essa hanno la possibilità di accedere ai segreti e alle mirabili tecniche custodite dai Maestri Forgiatori. I comandanti della Legione, intuirono ben presto la necessità di addestrare i soldati nella difficile arte di creare armi e armature di superiore qualità e fattura. Il primo Maestro Forgiatore fu il prefetto Epeustus, insignito di tale carica direttamente dall'Imperatore. A lui si deve la trascrizione di tecniche preziosissime, prima tramandate solo oralmente, quali la lavorazione di metalli complessi da trattare, come il mithril e l'aeternite. Il suo manoscritto, "Ars Metallica", costituisce il punto di riferimento per ogni fabbro babilonese: in esso sono contenuti i segreti per soggiogare al proprio maglio i poteri ancestrali di tutti i metalli conosciuti, per estrarre le energie cosmiche intrappolate in pietre e minerali, per plasmare la materia combinando e dominando gli elementi. Il percorso del fabbro è una sintesi di energie fisiche e potenze esoteriche, è un'ascesa ad un grado di conoscenza superiore che, passando per la fucina, laboratorio ove si combinano gli elementi tutti, sfocia nel supremo dominio della materia: la Creazione! Ciò che agli occhi di un profano può apparire come un semplice sfoggio di tecnica e forza bruta, la forgiatura, è per il Fabbro un'esperienza mistica, un duplice sentiero fatto di pura mente e pura materia. Nei nostri tempi, la Corporazione dei Fabbri garantisce alla Legione la possibilità di affrancarsi dalla Gilda Mercanti per ottenere armi e protezioni formidabili. Essa offre ai propri adepti la possibilità di impadronirsi degli elementi, di imbrigliarne la devastante energia in un oggetto materiale, concreto, unico ed irripetibile. Ai giovani fabbri vengono schiuse le impenetrabili porte della conoscenza dei metalli, che li condurranno alla maestria necessaria per creare armi tali da rendere invincibile anche il più pavido dei guerrieri! I fabbri anziani sono soliti sostenere che le lame da loro forgiate posseggano un'anima, un carattere proprio, come se il fragore del martello, il calore del fuoco, lo sfrigolio dell'acqua potessero estrarre qualcosa dalla mente del forgiatore ed instillarla nel vinto metallo. Forse queste sono solo le sensazioni di un onorevole vecchio maestro d'incudine, ma se impugnerete un giorno l'Opera di un vero fabbro e se presterete orecchio alle vibrazioni, al sibilo della lama che fende l'aria, comprenderete...

CODICE DEI FABBRJ

- Non distruggere mai, per nessun motivo, qualsiasi tipo di arma o armatura
- Se richiesto riparare sempre, anche sotto pagamento, gli oggetti che vengono affidati
- Usare sempre i migliori attrezzi ed i migliori materiali
- Creare armi e armature di sempre miglior qualità
- Cercare il Metallo Perfetto

“Solo quando sento il Metallo fuso scorrere come il sangue nelle mie vene, il Martello picchiare ritmico come il mio cuore ed il calore della Fucina bruciare come il fuoco della mia anima, solo allora sono veramente me stesso. La mia volontà è una cosa sola con la mia creazione e la mia vita è la sua nascita.”

Godric Cimanevosa, Mastro Forgiatore della Corporazione dei Fabbri

GLADIATORI

“MORTURI TE SALVANT”

“La Libertà è una baldracca che si fa prendere solo su un bel mucchio di cadaveri; spera soltanto di non divenire lo scalino di qualcun 'altro, se la godrebbe al posto tuo.”

Alexandros il Liberto, Primo Campione dell'Arena

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Gladiatori bisogna possedere l'abilità "Addestramento Fisico" Nata come branca della Gilda Mercanti per lo smaltimento degli schiavi inutili, attraverso lotte crudeli con belve, la Corporazione dei Gladiatori si trasformò pian piano in una palestra per guerrieri schiavi dall'eccezionale tempra. Il primo Campione di cui si abbia memoria fu Alexandros il Liberto, un viandante di provenienza da una città di un altro Mondo, chiamata Sparta. Fu lui che istituì una vera e propria scuola gladiatoria nel 3.710 d.f.B.; il suo motto era: "morire in arena ben nutrito e famoso è pur sempre meglio che morire di stenti o malattie in una Strada di Nessuno". I Giochi Gladiatoriali nell'Arena di Alexandros, nel Quartiere del Ghiaccio piacquero talmente tanto che sono ormai entrati a far parte della vita di ogni babilonese e la Corporazione stessa è garanzia di divertimento. Nel 3.827 d.f.B., con l'appoggio, mai confermato, della Legione, vi fu la rivolta della Corporazione dei Gladiatori che sancì l'uscita dei gladiatori dalla Gilda Mercanti per entrare nella Legione. La ribellione venne conosciuta come la Rivolta Gladiatoriale, ad opera di un umano di nome Spartacus. Giunse ferito dalla Torre della Sapienza e fu condotto come schiavo all'Arena di Alexandros. Qui egli conquistò la libertà combattendo e, dopo circa tre anni, organizzò i gladiatori in un vero e proprio esercito sotto il suo comando. Il Quartiere del Ghiaccio venne conquistato e strappato al controllo della Gilda Mercanti. La sovranità di Spartacus durò fino al 3.830 d.f.B., quando sparì improvvisamente ed i suoi luogotenenti

iniziarono a battersi tra loro, favorendo così il ritorno, anche se solo parziale, dei mercanti come comprimari nella gestione dell'Arena. Quando un legionario entra nella corporazione dei Gladiatori dovrà scegliere una scuola gladiatoriale e combatterà sempre e solo utilizzando quello stile di combattimento. Divenire un gladiatore, può portare molta fama e denaro, per questo è comunque una carriera molto ricercata e richiesta. E' molto facile per un gladiatore ricevere Onorificenze per divenire un Veterano, anche solo dando un grandioso spettacolo. Inoltre ogni città satellite e molti quartieri possiedono dei Ludus (palestre gladiatorie) indipendenti, che competono, sempre sotto l'egida della Legione, durante i numerosi giochi, che si svolgono sia a Babilonia che nello Shasbet. Infatti il fine di molti ex gladiatori è quello di ricevere il Rudic, una spada di legno, che simboleggia la libertà di divenire un lanista (allenatore e proprietario) di un proprio personale Ludus.

CODICE DEI GLADIATORI

- Non ti batterai mai con tuo fratello fuori dell'Arena.
- Rispetta i più anziani, in arena si sono guadagnati ciò che hanno.
- Combattere è un'arte.
- Combatterai dando spettacolo.
- Sceglierai una Scuola Gladiatoriale e potrai combattere soltanto utilizzando le tecniche della tua scuola.

GUARDIAVIA

“PER ASPERA AD ASTRA”

*Gli appartenenti a questa Corporazione non possono portare armature superiori a Armatura 1: Cuoio

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Guardiavia bisogna possedere l'abilità “Erboristeria”

Nata sotto la gilda della Legione, la corporazione dei Guardiavia si prodiga per formare elementi che fungano da battitori di sentieri e apripista per i gruppi della Legione Babilonese che si muovono in zone naturali. La loro conoscenza delle zone selvagge, della fauna e della flora di Babilonia e del deserto, li rendono temibili avversari in queste zone, ed elementi importanti per assicurare alle carovane o agli abitanti di Babilonia nuovi sentieri sicuri e veloci. I Guardiavia non sono soltanto ottimi arcieri, ma spesso dei veri e propri protettori delle ultime zone inviolate di Babilonia, la loro propensione verso la natura li rende delle creature particolarmente pericolose e difficili da inquadrare anche all'interno della stessa Legione Babilonese. La storia della Corporazione dei Guardiavia è piuttosto recente, fondata ufficialmente nel 4000 d.f.B., venne scelto Nesh Occhio di Lupo, un silfar, per guidarla, direttamente dal Tribuno Generale dell'epoca, con lo scopo di trovare l'ubicazione di una città sotterranea abitata da Lurgass del Clan Karr, i quali avevano iniziato ad avvelenare ed impestare Babilonia per distruggerla. La Corporazione dei Guardiavia si rivelò determinante per scoprire l'accesso alla Città Segreta dei Lurgass ed alla loro successiva sconfitta, salvando così la Città Immortale dall'immondo pericolo. Ora la corporazione è specializzata in tre principali vie, al fine di rendere i propri servizi verso la legione, completi e letali, dato il loro utilizzo come spie e scout dell'Impero anche in città nemiche o zone urbane ostili. Appena un legionario entra nella corporazione deve scegliere una delle tre vie e solo da una di esse potrà apprendere le abilità: Arcieri, Archibugieri o Ricognitori, sarà poi il Capo Corporazione a decidere se l'apprendista è degno della via scelta.

GIURAMENTO DEI GUARDIAVIA

Il giuramento si recita ogni giorno. Se non si presterà fede ad esso alle regole di corporazione, si verrà giustiziati.

RISPETTA IL CREATO E IL SUO VOLERE. SUO E' IL LIEVE TOCCO DEL VIMITE DI UN SALICE. LA VOCE E' IL ROMBO DEL TUONTO. LO SCORRERE LIEVE DEL RUSCELLO. L'ECO DELLA VOCE NEL VENTO. IO SONO L'EQUILIBRIO, L'INIZIO E LA FINE ED OGNI COSA NEL MEZZO. SONO TUTTO CIO' CHE E', CHE E' STATO E CHE SARA'. OCCHI E VOCE DEL TUTTO. IL VENTO TRA LE SABBIE DELLO SHASBET

CODICE E CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA CORPORAZIONE

- **Abilità nel muoversi in zone naturali**
- **Abilità nel guidare gruppi di persone in sentieri di zone desertiche e boschive**
- **Abilità nel saper raccogliere informazioni dalle tracce lasciate**
- **Abilità nel saper scoprire nuovi sentieri sicuri**
- **Proteggere le ultime zone naturali**
- **Ricorda sempre ciò che sei: un animale uccide solo per fame o per difesa, mai per diletto.**
- **Preserva e ricerca la conoscenza della natura.**
- **La Natura è un'amica. Rispettala e vivi in armonia essa. Se qualcuno la disonora cerca di condurlo gentilmente sulla buona strada perché non ripeta il suo errore.**
- **Ricerca l'equilibrio tra mente e istinto**

“Proteggiamo ciò che non è più possibile proteggere, eppure crediamo nella resurrezione di questo mondo dalle tenebre del dolore che lo avvolgono. Siamo gli ultimi guardiani, le mute sentinelle, i testimoni attoniti della fine del Creato...”

Hutiel Jelimietiel, Alfar Guardiavia 4101 d.f.B.

LA SACRA GILDA DEI SAPIENTI

“IN SERVITUTEM OMNIPOTENTIBUS DEIS”

“I Sapienti sono i potenti di Babilonia: vicini agli dei come i figli prediletti, perseguono il loro volere governando le ignave genti di Babilonia. La conoscenza è potere e non ve ne è di più grande di quella donata dagli dei stessi. Chi, meglio di coloro che parlano agli dei, può governare questa città meretrice? Chi deve essere rispettato e temuto più degli eletti dagli dei?”

Dissertazione di Amalaris il Savio al Concilio Interreligioso del 2112 d.f.B.

*Per poter svolgere la prova bisogna possedere l'abilità “Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado”.

E' la sacra scuola della Teologia, la guida per coloro che intraprendono il cammino tra le innumerevoli religioni babilonesi. La Gilda dei Sapienti esiste dal giorno del Grande Bagliore: quando i nuovi dei ascesero al cielo, nella Città dei Cento Culti si sparse timore e follia, finché un giorno essi non parlarono ai loro adepti. Allora si ricostruirono i vecchi templi e nuovi e più grandi ne sorsero; i sapienti cominciarono il loro pellegrinaggio per portare in tutto il mondo conosciuto il verbo dei loro unici signori. Assieme ai nuovi culti, però, si diffusero le sanguinose lotte tra gli opposti elementi: i sacerdoti erano ormai divenuti guerrieri, più che saggi pastori di anime. Etementak, il costruttore della Torre della Sapienza, intervenne per interrompere la guerra. Fu allora che Amalaris il Saggio indisse il primo Concilio Interreligioso della storia: tutti i più potenti sacerdoti si radunarono nella Grande Sala dei Daeva, sotto la Torre, e costituirono la Sacra Gilda dei Sapienti. Il primo Patriarca fu lo stesso Amalaris, Primo Cronotecario del culto di Isgadrill. Egli comprese la necessità di sfogare in qualche modo le tensioni che si accumulavano per la coesistenza di culti avversi, prima che queste minassero l'esistenza stessa della Gilda. Decise quindi, sotto consiglio di Etementak, di istituire la Festa dei Cento Culti, che ha luogo ogni anno durante il capodanno babilonese il primo giorno del mese del Fuoco. La Festa nacque come momento di pace e riconciliazione tra i vari culti, ognuno dei quali inneggiava ai propri dei con rituali, canti e danze. Col passare dei secoli tuttavia la Festa dei Cento Culti degenerò nuovamente in uno sfoggio di violenza, fanatismo e guerra tra i seguaci dei numerosissimi dei di Babilonia. E così, ogni anno, le schiere dei credenti s'incontrano nelle Strade di Nessuno, per mondare il Creato dall'eresia dei nemici del proprio credo. Ma tutti i Sapienti sono accomunati dall'odio nei confronti degli adepti della Magdum, i maghi. Agli occhi dei servi degli dei essi non sono altro che eretici che ambiscono al controllo delle forze elementali, senza chiederne il permesso alle divinità che le incarnano. La Gilda dei Sapienti è guidata da un rappresentante eletto da un concilio formato dai patriarchi e dalle matriarche di tutte le chiese dei culti Superiori. Inoltre, al fine di evitare il dilagare di forme eccessive di fanatismo, all'interno della Gilda opera il Sacro Ordine Templare, una guardia armata che provvede a dirimere le controversie tra sacerdoti, a proteggerli dai loro nemici e a condannarli in caso di eresia. La corporazione dei Divinatori, invece, pone il suo lungo sguardo di controllo su coloro che non professano la fede come dovrebbero e ricercano le reliquie perdute al fine di far ritornare la Sacra Gilda agli antichi fasti...

MESSE, RITUALI E CELEBRAZIONI

Sono le preghiere dei fedeli che tengono viva una religione, e se questi le recitano con molto fervore, le divinità ascoltano e rispondono. Così, con le messe, i credenti cercano di ingraziarsi i favori delle volubili divinità babilonesi. Durante una messa si può pregare la propria divinità, compiere conversioni e rituali. Ogni messa dovrà essere svolta al circolo rituale della Sacra Gilda dei Sapienti, previa richiesta di poterne usufruire, prenotandosi sul registro degli orari. La messa è un dovere, non un diritto! Le messe si terranno ad orari fissati per i quali sarà indispensabile prenotarsi in Gilda, dove sarà tenuto un registro ufficiale delle prenotazioni per le messe. Nel caso si ritardi l'inizio della messa, la stessa non potrà essere officiata, per evitare il sovrapporsi alle prenotazioni successive. Sarà possibile prenotarla nuovamente, ma nel caso non vi siano più spazi disponibili, la messa non potrà essere svolta, salvo accordi tra Sapienti, che comunque dovranno essere comunicati in Gilda almeno un'ora prima. Le eventuali variazioni saranno obbligatoriamente annotate sul registro. La durata delle messe dovrà rispettare l'orario assegnato ed i contenuti dovranno riferirsi al dio o pantheon di appartenenza dei partecipanti. E' compito di Diaconi, Vescovi o Arcivescovi scrivere ed organizzare le proprie messe, e non riceveranno sostegno alcuno dalle massime cariche della Sacra Gilda. Le massime cariche della Sacra Gilda hanno il diritto di assistere alle messe, ma non potranno essere enumerate tra i partecipanti per raggiungere il quorum richiesto. In caso di eventi eccezionali, la Sacra Gilda si riserva il diritto di poter spostare o annullare una o più messe. Se non sarà possibile trovare nuovi spazi per svolgerle, la Sacra Gilda dispenserà, solo in queste circostanze, il Diacono, il Vescovo o l'Arcivescovo dall'officiarla, senza che essi perdano la propria carica. La Sacra Gilda dei Sapienti non sarà vincolata in nessun modo a fornire protezione durante la messa. L'invio di Templari di guardia sarà decisione del reggente della gilda che mantiene il registro delle prenotazioni del circolo. Se un fedele non partecipa almeno ad una messa per Evento, non potrà usufruire di rituali della Sacra Gilda dei Sapienti (Es:Resurrezione, [Vedere Manuale Ritualistica]), in nessun caso, dato che per gli dei egli non merita nessuna attenzione! Se non vi è un sapiente di un pantheon specifico, il Reggente ha la responsabilità di organizzare le messe per i fedeli e farle dirigere da un teurgo o un templare. Ad ogni Evento è obbligatorio presenziare almeno ad una Messa del proprio Pantheon. Se si entra armati o si usano poteri aggressivi nei luoghi sacri e nei circoli rituali, si viene fulminati (“EFFETTO!”“A ZERO!”) all'istante, dal potere degli dei!

“Nessun compromesso”

Patriarca di Ferro Cortez, nell'anno 4011 d.f.B.

LODI MATTUTTINE

Ingresso del Capo Ritualista seguito dai ritualisti.

In servitute omnipotentibus deis!

*Nella notte del crepuscolo
Ove ogni creatura teme per la propria esistenza,
rendiamo grazie a voi, Signori del Cronoverso
per ogni giorno in più che ci concedete.*

In servitute omnipotentibus deis!

*La nostra esistenza è vostra,
la nostra voce, le lodi a voi;
la vostra punizione, la nostra redenzione,
la vostra ira, il nostro conforto.*

In servitute omnipotentibus deis!

*Prostriamo il capo
E, in attesa di giudizio,
vi imploriamo*

In servitute omnipotentibus deis!

TAD-MURAH, nera imperatrice,
che la nostra anima liberi dalla sofferenza della vita,
regna sui tuoi sudditi che a te sospirano.
Annienta i tuoi nemici e dannali nell'oblio delle tue
fredde nebbie: che anelino a te gemendo e disperando,
senza speranza di salvezza.

MAGHOGH, caos primordiale,
che fai proliferare in noi multiformi cambiamenti,
concedici di percorrere i tortuosi sentieri del
mutamento. La tua entropia pervada ogni cosa
E noi annienteremo chi cercherà di contrastarla.

AZAEL, daemone visionario;
che di innumerevoli passioni pervadi il Cronoverso,
concedi alla nostra mente di inebriarsi nel vento dei
tuoi turbamenti. Nullifica chi non è capace di desiderio,
lasciando che si perda nei labirinti delle tue pulsioni.

HORUS, supremo ordinatore,
che sostieni il nostro passo con l'equilibrio di cui sei
custode, infondi in noi la luce della giustizia.
Che essa illumini anche chi combatte la tua fede,
perché la nostra spada sia nutrimento del tuo volere

URI, custode della concretezza,
che assicuri ai tuoi figli la chiarezza della verità,
rendici sterminatori delle eresie e dei loro latori.

ISHTAR, grande madre fertile,
che il tuo caldo abbraccio ci avvolga,
fai che la nostra lode non conosca tramonto.

ISGADRILL, guardiano dell'eternità,
tu che determini i cicli del tempo,
che da sempre vigili sul passare degli Eventi,
dai termine a questo giorno e lascia scorrere le tue

sabbie affinché questa notte sia eterna.

WAKON, signore dei mari,
lascia che i tuoi sudditi si immergano
nelle acque calme della tua gloria ma,
annega gli infedeli con la foga dei tuoi maremoti.

SURTUR, fiamma del crepuscolo,
il fuoco muova i nostri passi in guerra e
le nostre armi possano portare la purificazione
bruciando chiunque ostacoli il tuo volere.

GRWADOMN, druida arboreo,
la nostra anima sia sempre tuo terreno fertile;
preserveremo la vita che sboccia, ma travolgeremo
come valanga chi contrasta il tuo nome.

RANN, dai venti confusi,
la nostra preghiera solleviamo a te che ci doni la libertà
di decidere ogni nostro passo e chi vorrà fermarci,
conoscerà l'impeto della tua bufera.

WOTAN, padre possente,
rivolgici il tuo occhio e guidaci con la tua saggezza;
in tuo nome scenderemo in battaglia contro i nemici
e che la tua gloria possa aprirci le porte del Valhalla.

KIHER, padre dei dragoni,
immutata sia la nostra devozione, pagheremo le nostre
colpe, mentre nel ghiaccio attendiamo di sferrare
l'attacco contro i nemici del tuo dominio.

In servitute omnipotentibus deis!

*Signori del Cronoverso,
la vostra potenza ci schiacci al suolo,
e prostrati canteremo con ancora più forza
le vostre lodi.*

In servitute omnipotentibus deis!

*Solo per la vostra gloria
Pregheremo i vostri nomi
E se non ne saremo degni,
attenderemo la punizione come grazia.*

In servitute omnipotentibus deis!

*Adoriamo la loro potenza,
poiché grandi sono gli dei;
nelle loro mani gli abissi insondabili, le vette e le dune
del deserto, nelle loro mani la nostra effimera esistenza*

nunc et semper

In servitute omnipotentibus deis!

Escono i ritualisti e a seguire esce il Capo Ritualista

Le parti in corsivo sono dette solo dall'officiante. Le ripetizioni prima sono dette prima dall'officiante poi da tutti i sapienti. Le lodi alle divinità sono dette ,stando in piedi ed a memoria, dai rispettivi culti

DIACONI, VESCOVI, ARCIVESCOVI E CARDINALI

Sono le guide dei sacerdoti e dei sapienti di tutti i culti sotto l'egida della Sacra Gilda dei Sapienti. Essi compongono un Conclave ogni Evento che viene riunito per dispute inerenti la gilda o per giudizi divini sui seguaci, e comunque tematiche da sottoporre a giudizio del Patriarca/Matriarca, il quale ha il diritto di ultima parola. Non scorre sempre buon sangue tra i diversi membri della Gilda, ma nessuno osa andare incontro al furore del Capo Gilda, al giudizio dei Templari o a un'investigazione dei Divinatori. La guida della Gilda decide sull'operato dei suoi sottoposti e non affronta mai il loro giudizio, ma solo quello delle divinità stesse. Tutte le cariche, tranne il Patriarca/Matriarca che è tale a vita, vengono riconfermate di Evento in Evento, ovvero coloro che le riconoscono come tali, dovranno rinnovare il loro appoggio. Una carica deve ricoprire il ruolo almeno per un intero evento prima di essere promossa al grado successivo, nonostante abbia il numero richiesto di seguaci. Inoltre, tutte le cariche devono procedere a gradini nella loro carriera. Nessuno può ottenere una carica prima di aver partecipato a 3 Eventi completi.

CARDINALI

I Cardinali sono la massima carica di gilda a cui può ambire un sapiente, a parte il ruolo di patriarca/matriarca della sua chiesa. Essi sono solitamente a capo delle Gilde Sapienti delle Città Satellite di Babilonia e tendono difficilmente a riunirsi in Conclave o a professare direttamente ai fedeli, a meno che la situazione non sia particolarmente gravosa. Tendono a lasciare i compiti eucaristici al Concilio agli Arcivescovi. La parola di un Cardinale è legge divina e può essere messa in discussione solo dal Patriarca/Matriarca della Sacra Gilda dei Sapienti e dal Gran Maestro del Sacro Ordine Templare. I Cardinali sono eletti direttamente dal Capo Gilda, tra gli Arcivescovi, per meriti eccezionali.

(SOLO I SAPIENTI DI UN DIO SUPERIORE POSSONO DIVENIRE CARDINALI)

CARICHE ALL'INTERNO DELLA SACRA GILDA DEI SAPIENTI

Capo Gilda
MATRIARCA / PATRIARCA DELLA SACRA GILDA DEI SAPIENTI
Cariche di Gilda
CARDINALE (Eletto tra tutti gli Arcivescovi Anziani dal Capogilda)
ARCIVESCOVO (Eletto tra tutti i Vescovi Anziani dal Capogilda)
VESCOVO (Eletto tra tutti i Sapienti Anziani dai fedeli babilonesi)
DIACONO (Eletto tra tutti i Sapienti Anziani dai fedeli babilonesi)

*Anziano: chiunque abbia la carica/appartenenza da almeno 3 Eventi con presenza di Gilda.

ABILITA' DELLA SACRA GILDA DEI SAPIENTI

Abilità	Costo in PX	Livello
Simbolo Sacro	50	1
Ritualistica 1	10	2
Leggere Pergamene e Rune	80	3
Ritualistica 2	30	4
Invocazione 2	100	5
Pergamene e Rune 1	100	6
Incantesimi da Sacerdote di 3° Grado	200	7
Immunità a Incantesimi da Sacerdote di 1° e 2° Grado	100	8
Lancio magie 1° Grado rapido	150	9
Incantesimi da Sacerdote di 4° Grado*	250	10

*Per l'abilità di Livello 10, bisogna sempre superare una prova di Gilda.

Se un Prescelto, Druido o Inquisitore si iscrive alla Gilda dei Sapienti dovrà utilizzare anche la seguente tabella al posto delle abilità al livello corrispondente in quella generica. **(Vedere Manuale delle Fedi)**

Abilità	Costo in PX	Livello
Scudo 2	50	3
Addestramento fisico 2	180	4
Armatura potenziata 1	100	7
Immunità ai Danni Normali	150	8
Esoscheletro*	100	10

*Per l'abilità di Livello 10, bisogna sempre superare una prova di Gilda.

CORPORAZIONI DELLA SACRA GILDA DEI SAPIENTI

DIVINATORI

“PRAESENTIAS VOLUPTATIS DEIS”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Divinatori bisogna possedere l'abilità “Ritualistica 1” e l'abilità “Percezione della Magia”.

L'Esarcato ha fatto comprendere alla Sacra Gilda dei Sapienti, l'entità del potere e quanto siano disperse nelle terre di Babilonia le reliquie divine. Da qui la necessità di creare un corpo di sacerdoti votati alla ricerca ed alla custodia di esse, una corporazione in grado di custodirle e difenderle, ma soprattutto di trovarle! Una corporazione attenta ai sacerdoti ed ai seguaci dei Cento dei babilonesi, che ne controlli la purezza della fede e che ne mostri la grandezza, con il recupero e la custodia delle reliquie. Il dubbio della fede si è insinuato in molti e la Sacra Gilda non può permettere mancanze nei credenti e nei sacerdoti, i divinatori nascono per controllare che ogni babilonese segua correttamente i precetti religiosi, che partecipi alle messe, che compia sacrifici e non manchi negli obblighi. Sono gli occhi e le orecchie della Matriarca, coloro che indicano ai templari chi sono i rei da punire, coloro che tutto devono sapere poiché la fede è salda solo negli animi di chi vive professando gli dei in ogni momento della sua esistenza. “I divinatori osservano... i templari puniscono...” così mormorano le voci nel Quartiere Sacerdotale, poiché sempre più spesso il braccio secolare dei templari viene utilizzato dai divinatori come un loro prolungamento, essendo i membri del Sacro Ordine Templare pochi in questa lugubre epoca, questi si prodigano nell'aiutare i crociati a punire i colpevoli di mancanze religiose. Non hanno particolari obblighi di vestiario a parte quelli dettati dal proprio culto, poiché si muovono meglio tra i babilonesi senza che quest'ultimi possano riconoscerne lo status di appartenenza. In questo modo i divinatori possono controllare meglio che ognuno faccia ciò che deve per il bene del Creato...

“...questi sono i segni inequivocabili della grazia divina! Chi può negarlo? Nessuno potrà mai eguagliare la grandezza dei nostri signori celesti, ed allora inchinatevi e donate liberamente ai divinatori gli artefatti che possedete...”

Fulstius Uto Jadileontinus, Portatore delle Volontà della Corporazione dei Divinatori

CODICE DEI DIVINATORI

- Censire ogni sacerdote e credente babilonese.
- Controllare che si applichino i Credi religiosi ed i doveri dei seguaci.
- Denunciare al Sacro Ordine Templare qualsiasi mancanza dei fedeli babilonesi.
- Cercare, censire e proteggere le reliquie e gli artefatti divini.
- Portare sempre con se una grande borsa o sacca dove tenere gli artefatti e le reliquie.

“...dunque non avete avuto il tempo di pregare e venire alla sacra messa...”

.. non avete compiuto i sacrifici obbligati dal vostro credo...

.. magari non ricordate nemmeno tutti i nomi dei vostri dei...

..non preoccupatevi, Noi non siamo qui per condannarvi, ma solo per riportarvi sulla retta via...

Chiamate il Vicario Damocles del Sacro Ordine Templare, sarà lui a condannarvi e giustiziarvi per i vostri peccati...”

Sermone di Ignatio Toxtitex, Indagatore dei Misteri della Corporazione dei Divinatori ad un gruppo di “cattivi” fedeli, prima della loro condanna per blasfemia da parte del Sacro Ordine Templare.

SACRO ORDINE TEMPLARE

“NON NOBIS DOMINE, NON NOBIS SED NOMINE TUO DA GLORIAM”

*Non si può far richiesta di entrare nel Sacro Ordine Templare, si viene scelti per meriti religiosi e di valore.

Etementakì, attraverso la parola di Aldraven, un cavaliere illuminato, creò il Sacro Ordine dei Templari, col compito di proteggere e controllare le chiese in modo che i mortali si attenessero alle Leggi dei Cento Culti. Il Costruttore della Torre conferì ai Templari i poteri degli Elementi Naturali, affinché fossero temuti e rispettati. Tuttora, nonostante molte divinità siano cadute ed altre le abbiano sostituite, i Templari stanno continuando il loro difficile compito di equilibratori, tra gli scontri fra fanatici che scoppiano quotidianamente nel Quartiere Sacerdotale di Babilonia. Entrare nel Sacro Ordine Templare significa consacrare completamente la propria vita al Grande Tempio. Significa divenire dei guerrieri sacri, senza gioie né dolori, motivati solo dalla Regola. Abbandonare quindi ogni velleità e rinascere in una nuova vita, senza passato né futuro, se non quello designato dalla Regola. La sera precedente la cerimonia, il candidato digiuna, si confessa e passa la notte in orazione durante la cosiddetta “Veglia delle Armi”. La cerimonia comincia con la celebrazione del “Sacrificio dell’Anima”, in cui il pretendente “sacrifica” la sua anima al Sacro Ordine Templare, con un giuramento di fede che varia da pretendente a pretendente. Nel rituale, il Gran Maestro ricorda gli obblighi, che il pretendente, inginocchiato davanti ad esso, sta per assumere, benedice poi le armi e consacra l’anima del pretendente al Sacro Ordine Templare. Poi, al pretendente vengono restituite le armi consacrate ed il Gran Maestro lo veste con la tunica del Sacro Ordine Templare, che indosserà, per sempre, a testimonianza della sua eterna appartenenza, dopodiché lo ordinerà Novizio Templare facendolo divenire un “Frater” e dicendogli: “Sii valoroso”. Da quel momento la gloria di

tutti gli dei lo protegge, donandogli la possibilità di entrare armato nei luoghi sacri e nei circoli rituali, dove altrimenti chi entra armato viene fulminato (“EFFETTO!””A ZERO!”), e maledicendo con le Rune dell’Infamia di tutti gli dei chiunque osi ucciderlo o anche solo attaccarlo. Entrando nel Sacro Ordine decadono gli obblighi di vestiario del sacerdote che dovrà sempre portare come unico abito la tunica nera con la croce a otto punte bianca, che è l’unica uniforme obbligatoria dei templari, mantenendo comunque gli obblighi ed i poteri concessogli dal dio che professa. Un templare non può più fare proselitismo o celebrare messe a meno che non ricopra il ruolo di Maestro o Vicario o per necessità. Chiamerà sempre gli altri templari con il titolo che ricoprono aggiungendo se vuole il termine “Frater” davanti, per i pari grado, è concesso utilizzare solo il termine “Frater”. Al passaggio di livello un templare, se ne è degno, deve superare una nuova prova per poter salire di grado all’interno della corporazione, ogni prova è mortale, ma svelerà i segreti più nascosti del Sacro Ordine, rendendo il templare sempre più cosciente del suo ruolo all’interno della scacchiera che è il Creato stesso al cospetto degli onnipotenti dei babilonesi.

CODICE DEL SACRO ORDINE TEMPLARE

- Obbedienza al Sacro Ordine Templare ed ai superiori.
- Coraggio e Temperanza.
- Veto di nuocere ad un Fratello Templare.
- Obbligo di difendere i templi e mantenere la pace tra i culti.
- Castità e Povertà.
- Proibizione di partecipare ai ludi, ai tornei, alla caccia e di decantare poemi non religiosi.
- Bandite le espressioni sconce, il riso sguaiato e qualsiasi affermazione che possa offendere il Sacro Ordine Templare.

CHI INFRANGE LA REGOLA VIENE DISTRUTTO DAGLI DEI STESSI

“Gli dei presiedono al principio del nostro Sacro Ordine e, se sarà tale la loro volontà, ne presiederanno alla fine. Siete monaci nelle vostre virtù, cavalieri nelle vostre azioni, le une le realizzate con la forza dello spirito, le altre le esercitate con la vigoria del corpo”.

Gilgamesh, Gran Maestro del Sacro Ordine Templare

SIMBOLISTI

“VERBA OMNIUM DOMINATUR”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Simbolisti bisogna possedere l’abilità “Leggere Pergamene e Rune”. La Corporazione dei Simbolisti nacque solo dopo che Zemargard giunse alle porte della Città Eterna, grazie al Primo Simbolista: Kogyoku Yagiu. Essi, dopo numerosi anni di studio, detengono la conoscenza sugli antichi scritti e sulle parole di potere che gli Dei hanno impresso su Kronhos. Attraverso lo studio di Rune, Pergamene, Etichette e Simboli, i Simbolisti hanno imparato a dominare queste parole, create in epoche lontane, come se fossero la loro lingua madre. Si narra che il Primo Simbolista, durante i suoi studi, fosse riuscito nell’impresa di comprendere e fare proprie tutte le parole a lui conosciute, arrivando alla conoscenza necessaria per cancellare, con una sola parola, l’esistenza del creato stesso. Sempre più spesso si trovano a scontrarsi contro gli Esoteristi, dell’Accademia dell’Antica Magdum, poiché li ritengono usurpatori e utilizzatori di qualcosa che non gli appartiene. Lo stile monacale della corporazione, è un modo di vivere la propria spiritualità, rinunciando agli interessi terreni ed alla mondanità, professata invece da altri aderenti alla Sacra Gilda dei Sapienti, per dedicarsi nel modo più completo all’aspetto spirituale, ma l’affidabilità della parola di un Simbolista, sembra essere fuori da ogni dubbio, Maestri nella scrittura in ogni sua forma, professano la calligrafia perfetta anche quando non è necessaria nell’inscrivere simboli su pergamene o strisce di stoffa, definite “Etichette” che portano attaccate ai propri abiti, per dimostrare la loro abilità e conoscenza dei Simboli. Più un Simbolista indossa Etichette, più questo è considerato potente, poiché solo se si possiede la conoscenza di un’etichetta è consentito indossarla. I Simbolisti si basano su di un rigido sistema di ordini interni legati all’utilizzo dei simboli e alle dottrine seguite, che definiscono la mansione specifica di ognuno all’interno della corporazione: Cercatore, Furioso, Pacato e Svelatore. I Simbolisti Cercatori sono coloro che si recano personalmente a scoprire nuovi luoghi e ricercare simboli perduti. I Simbolisti Furiosi sono i combattenti dei Simbolisti specializzati nell’utilizzo di più simboli contemporaneamente su sè stessi, prediligendo la forza fisica e la robustezza. I Simbolisti Pacati sono combattenti veloci ed eleganti, in quanto specializzati nell’utilizzo di un unico simbolo su sè stessi, e nella velocità di cambio da un simbolo all’altro. I Simbolisti Svelatori, sono coloro che ricercano la verità nei Simboli rinvenuti e scoprono il Vero Potere di questi.

CODICE DEI SIMBOLISTI

- Cercare sempre nuovi Simboli da Studiare
- Non tirarsi mai indietro nell’esplorazione di un luogo non noto
- Non distruggere scritti o pergamene di alcun genere

TEMPLIO-LABORATORIO DELLA REALTÀ

“CUM VERUM INGENIO APISCITUR SAPIENTIA”

*Solamente gli Inquisitori (Sapienti Sacerdoti appartenenti al pantheon della Realtà) possono entrare a far parte della Corporazione del Tempio-Laboratorio scegliendo un solo specifico Dipartimento.

*Quando un membro del Tempio-Laboratorio guadagna la Carica di Adeptus ottiene l'abilità “Immunità a Confusione”.

*Quando un Inquisitore entra a far parte del Tempio-Laboratorio deve vestire la divisa da Adeptus.

I detentori del sapere perduto delle Macchine, testimoni di meraviglie indicibili di freddo metallo animato da elettricità e plasma. All'interno del Tempio-Laboratorio gli adepti scoprono i poteri celati nelle menti degli illuminati e sostituiscono le loro carni, fallate della caducità dell'esistenza, con l'acciaio eterno donatogli dalla Realtà. Tra i seguaci del Tempio-Laboratorio è possibile trovare i più lungimiranti ricercatori ed i fanatici più estremi di tutta Babilonia, che lavorano incessantemente, il tempo scandito da orologi nucleari di precisione inimmaginabile. Un tempo avevano a Namesh, la città della Realtà, la loro capitale. Prima della venuta dei Necromech e del sacrificio estremo che ha ridotto l'intera città ad un cratere fumante e radioattivo. E' qui che prendono vita i Biomech, creature di metallo vivente, animate dalla scienza con cuori meccanici e plasma incandescente nelle vene, non come quelle parodie blasfeme dei golem creati dagli odiati maghi. La ricerca della perfezione anima tutti coloro che varcano la soglia del Tempio-Laboratorio con la certezza che ne usciranno cambiati e perfetti. Appena un Inquisitore entra nel Tempio-Laboratorio gli viene impiantato nel centro della fronte l'Index Doctrina, il simbolo del Tempio-Laboratorio, che lo renderà immune a qualsiasi potere di Confusione e permetterà alle sue conoscenze di convogliare costantemente nel Tabularium Absolutus, affinché in caso di morte, se ne è degno, possa essere clonato nella gloria di Uri. Egli deve scegliere un Dipartimento e può specializzarsi in uno soltanto. Ognuno di essi da accesso ad abilità uniche che renderanno l'inquisitore specializzato soltanto in quella particolare divisione. Appena raggiunto il grado di Adeptus, l'inquisitore potrà vestire l'uniforme lunga propria dei corporativi, e in questo modo distinguersi dagli altri sacerdoti della Realtà, non sufficientemente degni della gloria di Uri. I quattro dipartimenti sono:

°Dipartimento Bionico: dove il sacro metallo sostituisce l'imperfetta carne, dove il puro ascende alla gloria del dio-meccanico, per divenirne immagine assoluta.

°Dipartimento Genetico: dove la scienza manipola e crea nuova vita, dove i segreti della creazione vengono estorti dalla violenza della Realtà, dove si sintetizzano i Distillati segreti del Tempio-Laboratorio.

°Dipartimento Meccanico: dove vengono costruite le sacre macchine da guerra della Realtà, gli equipaggiamenti più all'avanguardia, dove insegnano a riparare l'eredità dei figli di Uri.

°Dipartimento Matrice: dove i poteri della rune vengono codificati e resi schiavi del dio-macchina.

°Dipartimento Progresso: dove nasce la materia prima sintetica, si sperimentano le nuove leghe e si creano le sacre invenzioni della Realtà.

°Dipartimento Psionico: dove vengono aperti i segreti dei poteri mentali più puri, dove la forza della Via è ordinata e perfetta, dove si ode più chiaramente la voce del dio-macchina.

TEURGHI

“IN SERVITUTE, DOMINO”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Teurghi bisogna possedere l'abilità “Ritualistica 1”.

I sacerdoti più vicini agli dei sono detti Teurghi. Essi sono i più accaniti studiosi, preferendo alle lotte tra i culti la divulgazione della parola del proprio dio. Spesso raccolgono la maggior quantità possibile di fedeli, per poi officiare complessi rituali in onore dei loro dei. La loro abilità nell'officiare riti è eguagliata solo dagli Elementalisti dell'Accademia dell'Antica Magdum. I Teurghi furono la prima corporazione ad entrare a diritto nella Sacra Gilda dei Sapienti, istituiti direttamente dal grande Etementak, il costruttore della Torre della Celestiale Sapientia. Sin dalla loro fondazione, i Teurghi hanno mostrato come il loro operato fosse il più affine agli dei. Nei corridoi dei templi di tutta Babilonia tutt'ora si narrano le gesta delle grandi Matriarche e Patriarchi che, con la loro sola voce, hanno aperto le cataratte celesti o gli abissi più profondi per avatarizzare i loro signori sulla terra e portare il loro volere. I Teurghi sono essi stessi un mezzo per incanalare l'energia divina tramite complessi rituali per cui vengono spesso definiti gli assoluti signori dei circoli rituali, nei quali la loro arte germina sino a formare veri e propri 'monumenti' agli dei, tramite la proprie fede e convinzione. Il loro credo, sviluppatosi al punto da trascendere la semplice concezione di rituale, li porta ad assumere un ruolo decisamente importante all'interno della Sacra Gilda dei Sapienti. La loro parola è la parola degli dei e nel loro corpo si manifestano le energie divine mentre le loro voci tuonano litanie sempre nuove, sempre rinnovate, sempre più affini allo spirito dei loro sacri signori. Sono i più ferventi sacerdoti e prelati, votati al proselitismo e sempre pronti all'estremo sacrificio per i propri signori. Nonostante questa funzione prevalente all'interno della Sacra Gilda, ben pochi hanno il coraggio di varcare le sale della corporazione ed ancora meno sperano anche solo per un istante di vedere il Grande Circolo Rituale della Città Antica accendersi di potere sotto ai loro piedi, mentre nelle vesti di Teurghi, gli dei stessi li premiano per il loro fervore, poiché non vi è nulla di più grande per un fedele di ascoltare la voce degli dei.

OBBLIGHI DEI TEURGHI

- Non possono rifiutarsi di partecipare o officiare riti, a meno che il rituale non sia in favore della divinità opposta alla propria
- Se durante un rituale manca chi regge una colonna elementale, devono sostituirlo, sempre

“Ed Io, Etementak, insegnerò a voi i Veri Nomi per poter, così, richiamare i cherubini, i demoni e i daeva, per servire in virtù gli dei vostri signori”

Etementak il Costruttore della Torre della Celestiale Sapiencia

GILDA DEI MERCANTI

“HONESTUM DEBITIO EST, GENEROSITAS VIRTUS EST”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Gilda dei Mercanti bisogna possedere l'abilità “Valutazione”.

Coloro che danno un prezzo a tutto, da una semplice spada alla vita di uno schiavo. Se cerchi qualsiasi cosa, stai sicuro di poterla trovare in questa Gilda: dalle informazioni ai lavoretti più “particolari”. Al suo interno potrai trovare burocrati, esploratori, lottatori, dame di compagnia, avvocati, notai, esattori, ambasciatori neutrali ed ottenere ogni genere di servizio. Materie prime, alimenti, costruzioni: i Mercanti gestiscono le fondamenta stesse del Regno. Da semplici banditori nelle piazze, ora hanno eretto grandi edifici ed uffici, costruendo un colossale impianto di burocrazia, un labirinto del quale solo loro conoscono l'uscita. Le guerre possono portare disgrazia o fortuna, a seconda che si sia abbastanza abili da sfruttarle. Nel corso della storia, la Gilda dei Mercanti è sempre sopravvissuta ai conflitti, continuando anzi ad arricchirsi ed a crescere in potere e benessere. Col passare del tempo, i Mercanti si resero conto di aver bisogno di un braccio armato formalmente organizzato: per questo furono create le Corporazioni dei Mercenari, dei Cacciatori di Teste e dei Duellanti, veri e propri mestieri interni alla Gilda, i cui Capi Corporazione rispondono direttamente al Sommo Contrattatore, proprietario della quasi totalità della Gilda e massima autorità in ogni transazione, come in ogni disputa fra Mercanti. A queste Corporazioni si aggiunse più tardi quella dei Cerusici, una sorta di “medici” a pagamento. Da poco tempo sembra essersi rivelata la misteriosa Corporazione dei Sicofanti, coloro che tutto ascoltano e tutto conoscono... Il potere è gestito dalle cariche più alte tramite riunioni segrete particolari in cui solo alcuni sono invitati. L'alta Loggia, i Signori dei Mercanti, conosciuti come Principi, nelle rare occasioni in cui compaiono in pubblico spesso indossano una maschera per celare la loro vera identità, anche se negli ultimi tempi alcuni di loro hanno optato per svelarsi pubblicamente. Gli scontri intestini alla Gilda sembrano in questo momento scoraggiati in virtù di problemi più impellenti con le altre Gilde: tuttavia la “meritocrazia” su cui i Mercanti fondano il proprio prestigio (conta maggiormente chi guadagna di più) è macchiata col sangue versato in dissidi interni, “casuali” incidenti e vere e proprie guerre per accaparrarsi fette del mercato. Il Sommo Contrattatore muove verso l'alto o verso il basso i Mercanti più o meno meritevoli, che si trovano a sguazzare in una vera e propria “piscina di morduk”. L'obiettivo finale della Gilda rimane comunque il monopolio da parte della stessa. La creazione di una grande Banca, dove i babilonesi possono versare denari, gestita dalla Gilda è un altro passo verso questo scopo. Vizi, intrighi, astuzia, sono solo strumenti con cui arrivare a controllare la cosa più concreta e allo stesso tempo immateriale dell'impero: la ricchezza.

Al momento i rapporti con la Legione Babilonese sono tesi, dovuti al fatto che la loro imparzialità non è cosa che si riesca a comprare col denaro, mentre i Mercanti sono spesso snobbati e disdegnati dai Sapiienti, che si ritengono più elevati rispetto alle questioni “materiali” di cui i primi si occupano. Con l'Accademia non vi sono accordi ufficiali, ma il commercio di componenti e ingredienti magici si è solitamente rivelato proficuo per entrambi i partiti.

Nel 4053 d.f.B. con la stipulazione del “Ghota Benevolentia” per la prima volta dalle loro creazioni vi è piena collaborazione tra tutte le Gilde, questo ridimensiona notevolmente il modus operandi dei mercanti. Ora, a causa del lungo periodo di guerra che seguì l'incoronazione dell'Imperatore Nero Mors Ghota I, l'economia è crollata e insieme ed essa si sono riaperte le vie commerciali nascoste verso i mercati neri delle città satellite dato che il deserto dello Shasbet le carovane si muovono costantemente alla ricerca delle sempre più rare materie prime.

CARICHE ALL'INTERNO DELLA GILDA DEI MERCANTI

Capo Gilda
SOMMO CONTRATTATORE
Cariche di Gilda
ALTO VENDITORE
MASTRO CONTABILE
CALCOLATORE
SCRIBACCHINO
AVIDO
ONESTO

STATUTO DELL'ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI

“L'onestà e' un dovere, la generosità una virtù”

Stilato il 39° Giorno del mese del Fuoco 4053 d.f.B. in occasione della stipulazione del “Ghota Benevolentia”.

I – Ogni Mercante è proprietà della Gilda e del Sommo Contrattatore come stabilito da regolare contratto firmato e depositato all'interno della Gilda stessa.

II - In virtù del loro stato il sommo Contrattatore ha diritto di Vita e di Morte su ogni Mercante.

III – Ogni Mercante è tenuto a rispettare le gerarchie di Gilda.

IV – Benché di proprietà della Gilda ogni mercante risponde delle proprie azioni dinnanzi alla Legione Nera.

V - In caso di necessità Imperiali ogni Mercante si impegna a rifornire le altre gilde dei beni necessari al minimo costo.

ABILITA' DELLA GILDA DEI MERCANTI

Abilità	Costo in PX	Livello
Titolo Nobiliare: Ser	20	1
Informazioni 1	35	2
Tecnologia 2	60	3
Contrattare	80	4
Risorse 1	50	5
Nascondere oggetti	50	6
Veleni e Filtri 2 @	100	7
Leggere Pergamene	50	8
Polimorfismo	200	9
Risorse 2	200	10

*Per l'abilità di Livello 10, bisogna sempre superare una prova di Gilda.

@: Mentre utilizza questa abilità il personaggio può indossare al massimo Armatura 1: cuoio borchiato.

“Il sangue di un uomo non ha valore, mentre la sua vita avrà sempre un prezzo! Un Conquistatore uccide per vincere, ma solo un'arte ti permette di conquistare realmente il mondo: il Commercio!”

Da “L'Arte del Commercio” di Darorilate Rosaden, Sommo Contrattatore della Gilda dei Mercanti, Vicere' del Quartiere dei Mercanti nonché Contabile Tesoriere di Sua Maestà Imperiale nell'anno 4004 d.f.B.

CORPORAZIONI DELLA GILDA DEI MERCANTI

CACCIATORI DI TESTE

“DIVITIAE IN CAPITE... ALTERIUS”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Cacciatori di teste bisogna possedere l'abilità “Ambidestria”.

Quando Babilonia venne divorata dalle lotte tra fratelli, l'unica speranza per mantenere l'ordine fu legalizzare un'antica arte, chiamata omicidio. Si dice che, su richiesta dei più potenti ed avidi mercanti, venne indetto un incontro tra i più spietati assassini dell'epoca. La riunione si protrasse ininterrottamente per sette giorni e sette notti, fino a quando apparve il più temuto tra tutti gli assassini, Jeriko il Fosco. Quella sera nacque la Corporazione dei Cacciatori di Teste, retta da un Consiglio di Dodici Giustizieri: così fu per 1387 anni. Anno 3889 d.f.B.: un giovane ivoriano di 17 anni riuscì ad entrare nella corporazione come membro del Consiglio dei Dodici. Dopo pochi mesi tutti gli altri consiglieri sparirono e il ragazzo, Xeox, rimase l'unico Capo Corporazione e istituì un nuovo Codice. Da allora è in mano ad una sola persona, e la successione delle cariche avviene attraverso “La Prova Sanguinosa”. Nell'anno 3967d.f.B. Xeox sparì in circostanze ignote e la guida della Corporazione andò in mano alla figlia carnale, un'ivoriana dallo sguardo spietato e folle che prese il nome del padre, e seguì per la corporazione una via di condotta più cruenta e spietata. Sono gli unici che prendono la quota piena di una taglia quando la catturano, qualunque altro incasserà solamente la metà della cifra.

CODICE DEI CACCIATORI DI TESTE

- Sei un Cacciatore di teste: la tua vita è della corporazione
- Non farai mai nulla che vada contro alla gilda e alla corporazione
- Il tuo scopo è di fare arricchire la corporazione ed arricchirti. Per questo commercerai con la merce più preziosa: la vita degli altri
- Caccerei solo chi ti viene indicato dalla corporazione
- La corporazione si impegnerà a retribuirti adeguatamente rispetto al lavoro svolto
- Non si può uscire volontariamente dalla corporazione, se non da morti

“Qual è il bene più prezioso da commerciare? La vita. Allora noi ne faremo un'Arte”.

Chuk Flyshooter Moodey, Persecutore della Corporazione dei Cacciatori di Teste nell'anno 4008 d.f.B.

CERUSICI

“EX MIA MANU, SALUS”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Cerusici bisogna possedere l'abilità “Pronto Soccorso 1” e “Biologia”. La nascita dei cerusici è da ricercare durante l'Epoca del Dolore, quando la scienza ebbe il sopravvento sulla Magdum. In seguito all'Olocausto delle Macchine, si persero molte delle conoscenze acquisite e simile sorte ebbero le maggiori scoperte del campo medico. Durante le epoche successive quest'arte regredì ad un livello più che altro sciamanico, fino a che un misterioso individuo, dopo la prima invasione di Zemargard, riportò in auge conoscenze perdute da tempo, che permisero la fondazione di una vera e propria Corporazione basata su di un modus operandi innovativo quanto efficace. Dopo aver istruito cento cerusici, il salvatore, come venne poi chiamato, sparì altrettanto improvvisamente di quanto era apparso e non se ne ebbe più alcuna notizia. Da allora i cerusici, non essendo le loro capacità legate ad alcun culto o alla Magdum, si espansero sempre più, ammettendo l'ingresso in Corporazione a chiunque desiderasse aiutare i sofferenti, apprendere e apportare nuove conoscenze riguardanti l'anatomia delle molteplici razze di Babilonia o semplicemente studiarne i metodi di cura o ... tortura. Uno degli ultimi Mastro Curatori, Helmut Portzdorf, si racconta armeggiasse con strani esperimenti tutt'altro che canonici e che le sue conoscenze di genetica sfiorassero la follia stessa... Attualmente, dopo il suo abbandono della corporazione, non si sa con certezza dove esso si trovi, ma pochi pensano che questa sia una buona notizia... La corporazione segue due vie distinte nell'Epoca del Tramonto, e chiunque entri in essa può seguirne prima una e poi l'altra, ma non contemporaneamente, sono le vie dei Cerusici, che curano i vivi, e degli Imbalsamatori, che ricompongono i non morti.

EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO

- Bende e Garze, Disinfettanti e unguenti, Attrezzi da cerusico, Ampolle e Componenti di Biologia

“Entrate nella Corporazione dei Cerusici: salverete vite, sarete sempre pronti in prima linea, nessuno potrà più fare a meno di voi! Vi insegneremo a curare le ferite più insidiose, i veleni più nocivi, le malattie più virulente! Coraggio, cosa aspettate? C'è già qualcuno che chiede il vostro aiuto!!!”

Banditore della Corporazione nella Piazza dei Girovagli, Quartiere dei Viandanti

“Tutto ciò che non ti uccide può solo renderti più forte. Più forte e più leggero dopo che mi avrai pagato”

Dott. Michael White, Mastro Curatore della Corporazione dei Cerusici Anno 4004 d.f.B.

DUELLANTI

“SILENT, LEGES INTER ARMA”

*Possono Acquisire Cariche Nobiliari pagandole un quarto del loro costo in Piastre.

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Duellanti bisogna possedere l'abilità “Addestramento Fisico 1”. Tra le strade della Città Immortale non è raro che dispute ed inimicizie vengano decise da sfide tra campioni. La legge stessa lo prevede e regola, ed i campioni più abili e famosi vengono pagati a peso d'oro per i loro servizi. E dove c'è guadagno lì troverete i Mercanti. Una delle corporazioni fondate in seguito alla decisione della Gilda di dotarsi di un braccio armato ufficiale, riunisce i più abili combattenti esistenti su Kronhos nell'arte del duello. Spavaldi, boriosi ed egocentrici, ma letali e terribili quando smettono di insultarti ed impugnano le armi! Questi sono i Duellanti, eleganti e aggraziati nello stile, quanto mortali nel colpire, vestono sempre con abiti ricercati ed amano circondarsi di begli oggetti e deliziose creature di sesso opposto. Non amano annoiarsi e quando non vi sono servizi da fare li può trovare facilmente in qualche taverna ad attaccar briga o sfottere qualche malcapitato... Si dice che la corporazione appartenesse prima alla Legione, ma a causa dei ripetuti atti al limite delle leggi di cui si macchiavano i suoi appartenenti, fu scacciata dalla Legione stessa. I mercanti non ci misero molto a patrocinare questa masnada di spadaccini tanto abili quanto inclini ai modi più consoni dell'Onorevole, e accettarono di buon grado di dare asilo alla Corporazione. Inoltre una leggenda racconta che il Maestro d'Armi Velasquez Enriches Roques Esteban Vargas Salazar, Principe Mercante, sia immortale e cammini da diversi secoli sulle strade di Babilonia, naturalmente è cosa comune pensare che i Duellanti tendano sempre un po' ad esagerare sulle proprie doti... Con lo studio di nuove tecnologie è nata anche una nuova branca dei Duellanti che si diletta nell'uso delle armi da fuoco, vengono chiamati Pistolieri. Quando si entra in corporazione si dovrà decidere di quale branca prendere le abilità specifiche e non si potranno acquisire quelle dell'altra. Superando la prova d'entrata, grazie alle Conoscenze Altolocate della Corporazione, si pagano le cariche nobiliari un quarto in meno del loro reale costo.

“...fissa l'avversario negli occhi, scruta la sua paura e ferisci il suo orgoglio, solo così vincerai senza versare neanche una goccia di sangue...”

Velasquez Enriches Roques Esteban Vargas Salazar, Maestro d'Armi della Corporazione dei Duellanti

ATTIVITA' DELLA CORPORAZIONE DEI DUELLANTI

ALLENAMENTO DI STILE: Consiste nel fornire un'insegnante di galateo e combattimento in stile, al fine di rendere più aggraziato, elegante e letale un qualsiasi guerriero voglia imparare.

RAPPRESENTANZA: Consiste nel fornire un elegante damerino per accompagnare il cliente o la cliente ad eventi modani, incontri nobiliari, avendo la possibilità, grazie agli agganci della corporazione, di farsi presentare a cariche importanti all'interno delle casate babilonesi. È un servizio utile nel caso si voglia intraprendere carriere politiche.

SFIDA TRA CAMPIONI: Consiste nel fornire un campione per una sfida regolare in arena al cospetto della Legione, come rappresentante di colui che acquista il servizio, e quindi per combattere in sua vece al fine di derimere una qualche questione legale. Solo un duellante legalmente può sostituire qualcuno in una sfida e anche in caso di torneo.

VENDETTA: Consiste nel vendicare un torto che il cliente a subito muovendosi chiaramente sul limite delle leggi babilonesi, che devono sempre e comunque essere "rispettate"...

"...mi hai preso per un rozzo e maleodorante bruto prezzolato? Quelli sono in un'altra fetida corporazione! Io conosco l'uso del sapone e non amo accoppiarmi con animali come è loro abitudine, perciò ti avverto, pezzo d'asino, modera i tuoi modi e offrmi da bere se non vuoi che ti passi da parte a parte come uno spiedo!"

Jacques du Vall de Mont Pery, Duellante

MERCENARI

"PECUNIA NON OLET"

*Per poter svolgere la prova della Corporazione dei Mercenari bisogna possedere l'abilità "Addestramento Fisico"

Guerrieri senza scrupoli, fedeli unicamente al conio che rubano dalle loro vittime e che ricevono come ricompensa per i loro servizi a padroni ancora più subdoli. La corporazione nacque dopo il sacco del Quartiere dei Mercanti ad opera della Legione nel 2745 d.f.B., quando la Gilda dei Mercanti comprese che il loro potere non poteva proteggerli dalla furia dei loro più potenti avversari. Assoldarono così Gregor Mc Groove, un ex legionario caduto in disgrazia, che si occupò di organizzare la nascente corporazione, provvedendo a creare un organismo di protezione per i mercanti, alle dirette dipendenze della Gilda. Da quell'epoca in poi c'è ben poco da dire: la corporazione si è limitata a svolgere compiti di qualunque genere sotto commissione. L'unico evento degno di nota si verificò nel 3736 d.f.B., quando un gruppo di mercenari estremamente avidi e refrattari a qualsiasi genere d'imposizione si staccò dalla corporazione, fondando lo "Scudo Babilonese", la miglior compagnia mercenaria sul mercato. In questi tumultuosi tempi, vi sono diverse scuole di mercenari, le più famose sono: "L'Occhio dello Shasbet" e "I Fratelli dello Scudo", tuttavia vi sono anche scuole minori formate per lo più da avventurieri e disperati. Molte compagnie sono in continuo spostamento nello Shasbet, solo il Mastro di Guerra e i suoi più fidi sottoposti sono a conoscenza della loro ubicazione, queste vengono richiamate in città solo in caso di estremo bisogno o emergenze da risolversi velocemente. Esiste inoltre un corpo di mercenari chiamati "Osservatori" che si muovono per Babilonia alla ricerca di membri utili alla fratellanza e contatteranno personalmente i possibili candidati proponendo per loro l'ingresso nei mercenari. Il più famigerato e controverso mercenario che è ancora nominato nei racconti e nelle leggende della Fratellanza risponde al nome di Beowulf detto l'Astuto! State quindi ben attenti ai vostri debiti, e ricordate che quando vedrete una M rossa è giunta l'ora di mostrare le Piastre, poiché le alternative potrebbero essere assai spiacevoli...

ATTIVITA' DELLA CORPORAZIONE DEI MERCENARI

SCORTA ARMATA: il servizio classico fornito dai mercenari, una scorta armata per un determinato periodo di ore, la scorta potrà essere fornita alle gilde in generale oltre che a determinate corporazioni o meglio a privati benestanti. Da contratto deve essere pagato alla Corporazione subito metà del pattuito e l'altra metà a fine missione.

APPOGGIO ARMATO: questo servizio viene fornito ai gruppi combattenti qualora ne abbiano la necessità, oppure può essere fornito alla corporazione dei Cacciatori di Teste (con facilitazioni) oppure per missioni particolarmente pericolose per Fazioni o privati benestanti. In queste missioni ci scappa spesso il morto quindi sono ben remunerate!

SERVIZIO D'ORDINE: durante le manifestazioni organizzate dalla Gilda dei Mercanti o durante determinati tipi di giochi gladiatori o durante Hexoball o qualsiasi altra festa che necessiti di protezione.

SERVIZIO PERSONALE: noleggio per scopi personali quali accompagnamento in un viaggio (più il rischio aumenta più aumenta il compenso del mercenario, funziona a condizioni variabili, in pratica un mercenario per un servizio prende una cifra concordata, in seguito alla fine del servizio in base ai rischi affrontati può venire richiesta una maggiorazione definita in accordi tra la corporazione e il committente) o per una partita di Hexoball o per altre attività.

SERVIZIO RISCOSSIONE CREDITI: serve per intimare ai debitori troppo lenti di sganciare il maltolto, consiste in una visitina mercenaria che si conclude con un pestaggio la prima volta; in seguito la pena diventa sempre maggiore fino in rari casi ad arrivare alla morte. Purtroppo i debiti si pagano (sempre che la Legione non intervenga prima).

CODICE MORALE

I mercenari sono soldati prezzolati; ovviamente non hanno onore da difendere, i mercenari servono chi paga di più. Il committente ha comunque la sicurezza della professionalità di un mercenario, gli affari del committente e le cose che

dice o rivela in presenza di un mercenario in servizio non verranno mai svelati, questo serve a tutelare sia noi che i committenti, inoltre non sarebbe una buona pubblicità se si sapesse che quello che viene detto ai mercenari viene rivelato in giro. I mercenari riconoscono solo la fratellanza, ogni mercenario è tenuto ad aiutare un mercenario in difficoltà, la fratellanza può venire accantonata (non trascurata) solo in determinate occasioni, ad esempio la BATTAGLIA CAMPALE e la GUERRA ELEMENTALE, momento in cui verranno sospese le attività dei mercenari e ognuno di essi potrà ricongiungersi alla propria fazione e compagnia. I mercenari a parte casi eccezionali sono combattenti ma non assassini, evitano la violenza gratuita (come tutte le altre forme gratuite cioè che non portano profitto) anche se ben motivati, non hanno scrupoli o sentimentalismi che gli impediscano di uccidere qualcuno. I mercenari all'ingresso nella corporazione ricevono un tatuaggio a forma di M in una zona evidente del corpo, questo tatuaggio deve essere portato in vista per dichiarare la propria appartenenza alla corporazione dei mercenari (può essere nascosto solo in alcuni casi e col consenso del concilio, ad esempio per gli osservatori). I mercenari si salutano fra di loro con la parola SANGUE, questo ricorda loro su cosa si basa il mestiere del mercenario, quale sia la nostra moneta e con quale moneta ripaghiamo i torti subiti e soprattutto ricorda a ogni membro della corporazione la fratellanza che li lega insieme come vincolo indivisibile. le pene per chi sbaglia sono di seguito riportate.

CODICE DEI MERCENARI

- Difendi un cliente fino alla morte, se non lo farai la Corporazione perderà sicuramente un buon cliente
- Non farai mai nulla che vada contro alla gilda e alla corporazione
- Il tuo scopo è fare arricchire la corporazione ed arricchirti: per questo proteggerai la merce più preziosa: la vita degli altri
- Proteggerai solo chi ti viene indicato dalla corporazione
- La Corporazione si impegnerà a retribuirti in modo adeguato al lavoro svolto
- Riscuotere quotidianamente le tasse per la Gilda.

LE UNIFORMI

I mercenari sono un gruppo paramilitare, per questo non hanno bisogno di identificarsi con delle uniformi, i loro simboli identificativi sono la M tatuata su una parte del corpo e una medaglietta e inoltre possibile adottare una fascia colorata con una M rossa per definire le differenti cariche all'interno della gilda oppure, sempre utilizzando la fascia colorata per definire con diversi colori il differente servizio che sta svolgendo il mercenario.

LE PUNIZIONI

Le punizioni dei mercenari sono tutte corporali e presuppongono un grande spettacolo plateale, questo perché chi sbaglia si ricordi dove ha sbagliato e non incorra più nello stesso errore:

- Fuga dal combattimento: 10 frustate e confiscati un giorno di paga
- Insubordinazione: 20 frustate e confiscati 3 giorni di paga (se recidiva MORTE)
- Fallimento in una missione: confiscata la paga per la missione
- Tradimento della fratellanza, abbandono della Corporazione, rivelare i segreti dei Mercenari: MORTE
- Tradimento di un committente (se non giustamente motivato) : 30 frustate, confisca dei beni e schiavitù
- Mancanza di rispetto a un superiore : Pestaggio pubblico
- Mancanza di rispetto a un superiore durante una missione: MORTE

“...so che non è molto elegante, ma questo cadavere non riuscirà mai a spendere tutte le piastre che aveva nel suo borsello...”

Dialogo tra due mercenari in servizio...

“...non siamo damerini dei giorni di festa, noi al contrario di altri molluschi, siamo guerrieri rudi e duri come la roccia, non ti va' bene? E allora al diavolo tu e quella mezz'orca di tua madre! E se hai dei problemi ti faccio parlare con il mio “segretario” ... TROLL!!!”

Marchese Dravius, Mastro di Guerra della Corporazione dei Mercenari

SICOFANTI

“UMBRAM GYOSCE, IN UMBRA VIVE”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Sicofanti bisogna possedere l'abilità “Informazioni 1”.

Una delle Corporazioni più misteriose, quella delle spie babilonesi; le informazioni su di essa sono poche e controverse. Si dice che sia nata assieme alla stessa Gilda dei Mercanti, nel 762 d.f.B., e fu nei secoli uno strumento di controllo, un osservatore eccellente. Quando un potenziale cliente desidera qualcosa, un Sicofante è lì nell'ombra che scruta: presto riferirà alle alte sfere della Gilda, e qualcuno contatterà l'individuo per stipulare un prezioso accordo.

Quando qualcuno minaccia l'autorità della Gilda, i Sicofanti lo studiano attentamente, penetrano le sue difese più sicure senza dare minimamente nell'occhio e ne svelano i segreti più reconditi. Chiunque, per quanto si finga forte e invincibile, non è più nessuno se privato della propria maschera. Tutti hanno degli scheletri dell'armadio, e i Sicofanti hanno la chiave di quell'armadio. Qualunque missione verrà portata a termine, ogni caso verrà risolto, nessuna

informazione è abbastanza ben nascosta: unico requisito, la segretezza più assoluta. Il fatto che ora si sappia dell'esistenza dei Sicofanti, aggiunge mistero alla corporazione: la paranoia non aiuta a svelare le spie, facilita solo il lavoro di chi ha trascorso anni fingendosi innocuo. E' possibile che i Sicofanti stessero per essere resi pubblici da elementi esterni alla Gilda, così, nel 4004 d.f.B., lo stesso Sommo Contrattatore dell'epoca, Rosaden, svelò il segreto dell'esistenza della Corporazione, salvando la reputazione dei Mercanti e guadagnando nel frattempo parecchio denaro, vendendo un'informazione già compromessa. La perdita della segretezza fece pensare a una corporazione sull'orlo del baratro, ma fu invece una lezione che rese la rete degli "invisibili" ancor più celata. Ad oggi nessuno ancora osa parlarne apertamente o chiede informazioni su i suoi membri, dei quali non si conosce l'identità. Si crede addirittura che tra i più anziani di loro, vi siano individui che abbiano perso la piena coscienza della loro natura e delle loro origini. In questi anni di Nero Impero sembra che il Vicerè Luda faccia grande utilizzo di questi agenti celati nell'ombra, qualcuno racconta che giocarono un ruolo fondamentale nella conquista della città da parte della Nera Imperatrice Lilith, e che tutt'ora siano molto ben voluti dalle alte cariche dell'Impero. Queste voci non fanno altro che alimentare l'alone di mistero che aleggia intorno a questa corporazione che per ottenere il fine dei propri scopi si dice prediliga sempre utilizzare modi "Gentili"...

CODICE DEI SICOFANTI

- Svolgere sempre al meglio delle proprie possibilità, e con la massima discrezione, gli incarichi che vengono commissionati dalla Corporazione o dalla Gilda.
- Mantenere il massimo riserbo e segretezza sugli scopi propri, della Corporazione e della Gilda.
- Raccogliere informazioni ed indagare su eventi particolarmente importanti, sempre con la

"La cosa più importante è: mai fidarsi, nemmeno di se stessi, finché non sarete sicuri di essere voi stessi"

Richard de Loran "Regole e Modi per non essere Spie di Sè stessi"

".. a volte è meglio non sapere..."

Ultima frase ascoltata da un troppo curioso babilonese

ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM

"ARCANORUM ET MISTERICORUM VIAM SEQUIMUS"

*Per poter svolgere la prova per entrare nell'Accademia dell'Antica Magdum bisogna possedere l'abilità "Incantesimi da Mago di 1° Grado".

L'Accademia della Magdum studia le misteriose vie della Magia, che i suoi membri chiamano, e così sono chiamati a loro volta, Magdum. Le conoscenze superiori della Magdum sono patrimonio dell'Accademia, che le serba gelosamente da chi non ne è membro e disdegna, se non osteggia, tutti coloro che praticano la Magia al di fuori di essa.

Lo studio della Magdum si articola in Dodici approcci (chiamati Scuole), che mirano ad impiegare in maniera differente lo stesso bagaglio di formule e conoscenze. La Scuola dell'Hordomanzia ha un approccio equilibrato, ed utilizza la Magdum per bilanciare le forze del Creato. La Scuola di Negromanzia ha un approccio aggressivo, ed utilizza la Magdum per ferire e uccidere. La Scuola di Cronomanzia ha un approccio riflessivo, ed utilizza la Magdum per conoscere e apprendere. La Scuola di Oniromanzia ha un approccio istintivo, ed utilizza la Magdum per affascinare e manipolare le menti. La Scuola di Taumaturgia ha un approccio pacifico, ed utilizza la Magdum per proteggere e difendere. La Scuola della Kaimanzia ha un approccio caotico, ed utilizza la Magdum per portare disordine. Le Scuole Elementali si dividono in Aereomanzia, che studia la magia dell'Aria, Biomanzia, della Terra, Piromanzia, del Fuoco, Idromanzia, dell'Acqua, Criomanzia, del Ghiaccio, Geomanzia, della Pietra. A chi entra nell'Accademia viene chiesto di abbracciare la Scuola che meglio interpreta la sua volontà e i suoi desideri, sapendo che non potrà mai più cambiare questa scelta, poiché è atto di Alto Tradimento per un Magdum utilizzare Vie diverse dalla propria. Uno stesso incantesimo può essere volto per diversi usi da diverse persone, secondo la Scuola di appartenenza. Le Scuole operano tutte per il bene dell'Accademia, che diviene per gli Allievi una casa e una Shaddakh. Ogni allievo per poter utilizzare i Nexus della magia dovrà vestirsi dal 3° Grado di Incantesimi in poi, solo con abiti del colore relativo alla scuola di magia stessa (**Vedere il Libro della Magia**). L'Accademia della Magdum inoltre insegna cinque diverse metodologie (Corporazioni), che raccolgono gli usi più difficili e oscuri della Magdum. Solo pochi studenti più meritevoli sono ammessi all'interno di queste. Gli Alchimisti studiano la Magdum nella materia inanimata, e come questa può influenzare gli esseri viventi. I Bibliotecari studiano e custodiscono le biblioteche segrete e le conoscenze più nascoste e misteriose dell'Accademia. Gli Esoteristi studiano la Magdum nei simboli e nei glifi, e come questi possono creare potenti artefatti. Gli Elementalisti studiano le forze basilari della natura, e come queste possono essere piegate al proprio volere attraverso Rituali di grande potenza. I Brandomanti studiano la via della guerra mediante la Magdum, divenendo difensori e protettori dell'Accademia stessa. L'Accademia è gestita come una rigida e inflessibile università. Ogni mattina tutta l'Accademia si riunisce per confermare la propria coesione di obiettivi e sentimenti. Essa è retta da un Concilio di Primi ArciMagdum, i quali nominano fra di essi una sorta di rettore, il Primo ArciMagdum Supremo, che ha potere di vita e di morte sugli studenti. Chi fra gli Allievi si mostra più degno e abile, nonché fedele all'Accademia, diviene una sorta di tutore o professore per i propri compagni, secondo una rigida gerarchia articolata per Scuola. Ciò che ha appreso verrà tramandato, ma pure arricchito dalla propria esperienza personale, ai più giovani. Il fine ultimo è la

comprensione della Magdum in tutte le sue forma, il controllo manifesto di ogni Magia o artefatto, il dimostrare ai Sapiienti chi detiene il vero potere nell'Impero, il soppiantare la loro debole élite con una ben più forte magocrazia. I Sacerdoti sono guardati con rispetto per il loro ruolo, ma con sdegno per il loro esiguo potere, giacché devono pregare per avere ciò che i Magdum si prendono attraverso la propria esclusiva volontà. Coi Mercanti si sono spesso avuti scambi utili, ma vanno tenuti d'occhio, poiché vi sono state altrettante truffe condotte ai danni di Magdum poco avveduti. E tutte le attività più "particolari" dell'Accademia vanno condotte lontano dalla Legione, affinché mai abbiano l'occasione di ficcare il naso negli affari dei Magdum. E' altrettanto vero che in molte indagini la Legione abbia chiesto all'Accademia consulenze "soprannaturali", e riconosca pertanto la sua importanza e potere.

CARICHE ALL'INTERNO DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM

Capo Gilda
PRIMO ARCIMAGDUM SUPREMO
Concilio degli ArciMaghi
PRIMO MAGDUM ARCICRONOMANTE - ARCINEGROMANTE - ARCITAUMATURGO
Cariche di Gilda (UNA PER OGNI SCUOLA)
PRIMO MAGDUM : CRONOMANTE- NEGROMANTE- ONIROMANTE- TAUMATURGO-PIROMANTE- IDROMANTE-GEOMANTE-BIOMANTE-CRIOMANTE-AEREOMANTE
MAESTRO : CRONOMANTE- NEGROMANTE- ONIROMANTE- TAUMATURGO-PIROMANTE-IDROMANTE- GEOMANTE-BIOMANTE-CRIOMANTE-AEREOMANTE
PRECETTORE : CRONOMANTE- NEGROMANTE- ONIROMANTE- TAUMATURGO-PIROMANTE- IDROMANTE-GEOMANTE-BIOMANTE-CRIOMANTE-AEREOMANTE
CIAMBELLANO : CRONOMANTE- NEGROMANTE- ONIROMANTE- TAUMATURGO-PIROMANTE- IDROMANTE-GEOMANTE-BIOMANTE-CRIOMANTE-AEREOMANTE

"Mie sono le Vie della Magdum, mio il Potere assoluto, poiché Io ho raccolto dal Creato ciò che solo i preti piangendo possono ottenere dagli dei e nessuno potrà mai negarmi il Tutto, dato che Io sono l'essenza stessa della Magdum"

Ozymandias, Primo Arcimagdum Supremo ArciOniromante dell'Accademia dell'Antica Magdum

RITUALE MATTUTTINO

Ingresso del Capo Ritualista seguito dai ritualisti.

CAPO RITUALISTA: *Ascende Maat e l'ora è propizia. Per la gloria degli elementi, per la gloria dell'Antica Accademia e delle sue corporazioni udite le nostre parole. Cinque sono i sentieri, unico è il fine.*

CORO: *Gli Alchimisti distilleranno l'antica conoscenza.
I Bibliotecari custodiranno l'antico sapere.
I Brandomanti difenderanno gli antichi segreti.
Gli Elementalisi evocheranno l'antico potere.
Gli Esoteristi scolpiranno l'antica saggezza.*

CAPO RITUALISTA: *Sette sono le potenze che dominano l'esistenza. Glorifichiamo la Cronomanzia*

CORO: *Nel nexus del Tempo scorre la storia.*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo la Taumaturgia*

CORO: *Nel nexus della Vita fiorisce il creato.*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo l'Oniromanzia*

CORO: *Nel nexus della Mente vive l'emozione.*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo la Negromanzia*

CORO: *Nel nexus della morte si chiude ogni ciclo.*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo l'Hordomanzia*

CORO: *Nel nexus dell'Ordine si allinea ogni energia.*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo la Kaimanzia*

CORO: *Nel nexus del Caos si apre ogni possibilità.*

CAPO RITUALISTA: *Temiamo la Settima Potenza*

CORO: *Nel nexus della Realtà cadano coloro che non sono degni.*

CAPO RITUALISTA: *Sette sono gli Elementi che plasmano le esistenze.*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo l'Idromanzia*

CORO: *Nel nexus dell'Acqua è la riflessione*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo l'Aeromanzia*

CORO: *Nel nexus dell'Aria è l'ispirazione*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo la Criomanzia*

CORO: *Nel nexus del Ghiaccio è la conservazione*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo la Piromanzia*

CORO: *Nel nexus del Fuoco è la passione*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo la Biomanzia*

CORO: *Nel nexus della Terra è la guarigione*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo la Geomanzia*

CORO: *Nel nexus della Pietra è la protezione*

CAPO RITUALISTA: *Glorifichiamo l'Aetheromanzia*

CORO: *Nel nexus del Vuoto è la distruzione*

CAPO RITUALISTA:

Liberiamo il Vuoto

Liberiamo la Pietra

Liberiamo la Terra

Liberiamo il Fuoco

Liberiamo il Ghiaccio

Liberiamo l'Aria

Liberiamo l'Acqua

Liberiamo il Caos

Liberiamo l'Ordine

Liberiamo la Morte

Liberiamo la Mente

Liberiamo la Vita

Liberiamo il Tempo

In questo giorno e in tutti i giorni a venire

Arcanorum et mistericorum viam sequimus

CORO: *Che la Magdum ci abbandoni se tradiamo gli Antichi*

Escono i ritualisti e a seguire esce il Capo Ritualista

ABILITA' DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM

Abilità	Costo in PX	Livello
Staffa Magica	50	1
Ritualistica 1	10	2
Leggere Pergamene e Rune	80	3
Ritualistica 2	30	4
Informazioni 1	35	5
Pergamene e Rune 1	100	6
Incantesimi da Mago di 3° Grado §	200	7
Immunità a incantesimi da Mago di 1° e 2° Grado	100	8
Lancio magie di 1° grado rapido §	150	9
Incantesimi da Mago di 4° Grado §*	250	10

*Per acquistare quest'abilità si dovrà superare una prova in gioco.

§:Mentre utilizza questa abilità il personaggio non può indossare nessun tipo d'armatura.

Se un mago utilizza uno scudo o una qualsiasi armatura, non è in grado in nessun caso di lanciare delle magie.

CORPORAZIONI DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM

ALCHIMISTI

“FACERE, SCIRE, AUDERE, SILERE”

*Per poter svolgere la prova per la Corporazione degli Alchimisti bisogna possedere l'abilità “Pozioni e Elisir 1”.

Nella Scuola degli Alchimisti si trovano i Magdum più sedentari. Essi concentrano le proprie energie nella creazione di nuovi e sempre più potenti oggetti incantati, più che nell'evoluzione della capacità di lanciare incantesimi. Gli Alchimisti si dedicano anche alla distillazione delle migliori pozioni ed elisir.

La Corporazione degli Alchimisti nacque in contemporanea con l'Accademia e con la Corporazione degli Elementalisti. I Magdum dell'epoca, infatti, non erano specializzati in alcun particolare campo, avendo preferito agire, fino a quel momento, più come singoli che come gruppo organizzato. Organizzatisi come Accademia aprirono le due corporazioni con lo scopo di formare dei Magdum specialisti. Per i primi risultati concreti della Corporazione degli Alchimisti si dovettero attendere circa due secoli, durante i quali numerosi membri della corporazione perirono nel corso di esperimenti falliti. I risultati ripagarono abbondantemente chi ebbe successo, dato che oggi l'Alchimia è divenuta un'arte che i Magdum riescono a imbrigliare con la medesima padronanza con cui un guerriero impugna la sua lama.

CODICE DEGLI ALCHIMISTI

- Mai distruggere un oggetto magico, una pozione o un elisir.
- Cercare sempre Componenti e non farsene mai mancare (portare sempre con se almeno 3 Componenti)
- Creare sempre nuove pozioni o elisir.
- Cercare la Pietra Filosofale e compiere la Grande Opera

"Non tutti possono comprendere appieno le Trasmutazioni Alchemiche. Questo perchè occorre una mente aperta e forte, poichè uno studioso alle prime armi utilizzerà tutto ciò che è in suo possesso per ottenere quello che desidera.

Ma il prodotto finale, deve avere lo stesso valore dei materiali, poichè solo con l'equo scambio la

Trasmutazione non produrrà una Chimera. Sfortunatamente l'equo scambio è puramente un fatto teorico e la creazione di una Chimera in un processo di Trasmutazione è Inevitabile."

Roziel-Alexiel Aziel Mastro Trasmutatore della Corporazione degli Alchimisti, 4110 d.f.B.

BIBLIOTECARI

“SCIENTIA POTESTAS EST”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Bibliotecari bisogna aver dimostrato di essere un'eccellente allievo dell'Accademia dell'Antica Magdum ed avere un Grimorio esauriente

Sin dai tempi più antichi l'Accademia dell'Antica Magdum custodiva nelle sue biblioteche il sapere di millenni di storia, tradizioni, costumi, usanze e, generalmente, di conoscenza Babilonese. Riflessivi e talvolta introversi, i bibliotecari sono coloro che custodiscono le biblioteche e le nutrono scrivendo tomi e pergamene. Il loro sapere deriva da decenni di erudizione e pellegrinaggio tra le varie biblioteche uniti allo studio pratico sul campo. Ogni bibliotecario è in possesso di una fascia magica di color verde che oltre ad identificarlo tra gli altri bibliotecari come tale è anche un essere semisenziante che, se ben addestrato, è in grado di cercare i libri desiderati all'interno delle immense biblioteche Magdum. In oltre, ogni bibliotecario gestisce un Grimorio, un tomo sul quale viene riportata tutta la sua conoscenza, esperienze e storia vissuta. Tramite i grimori dei Magdum le biblioteche sono in grado di autoaggiornarsi e di incrementare i propri scritti e le proprie conoscenze; per tale motivo smarrire il grimorio è segno di grandissimo disonore per un bibliotecario, che spesso preferisce uccidersi che sopportare tale onta. Lo scopo di ogni bibliotecario è raccogliere più conoscenze possibili per poi condividerle con la biblioteca e con gli altri bibliotecari; essi sono i veri

detentori del sapere, la loro mente, dotta e brillante, trova sempre una soluzione ad ogni problema e la loro vasta conoscenza è di estrema utilità all'intera Accademia. Per accrescere il proprio sapere i bibliotecari svolgono un viaggio di erudizione attraverso tre biblioteche senzienti:

-La Vanescente Biblioteca del Domani, nello Shasbet

-L'Errante Biblioteca della Comprensione, a Babilonia

-L'Antica Biblioteca della Grande Conoscenza, nel Quartiere della Magdum

Svolto tutto il cammino di conoscenza e comprensione, il Magdum riceve la carica di Librarian ed un epiteto commemorativo con il quale verrà ricordato nei grimori e nella storia. Per motivi non dichiarati l'Antica Biblioteca della Grande Conoscenza non è più accessibile dal 4100 d.f.B., ma con parte delle copie dei suoi tomi è stata aperta un'altra biblioteca: la Biblioteca della Conoscenza. Da tale data molti bibliotecari hanno abbandonato le loro sedi vagando per le strade di Babilonia in cerca di nuovi adepti. Nel 4110 d.f.B. il Gran Cancelliere esce per la prima volta dopo millenni dalla sua Biblioteca, in qualità di rappresentante dell'Errante Biblioteca della Comprensione, diffondendo per i quartieri della città immortale il motto della corporazione: "LA CONOSCENZA È POTERE"

CODICE DEI BIBLIOTECARI

- Non abbandonare mai il proprio Grimorio
- Censire e studiare ogni oggetto di origine non comune
- Trascrivere nel proprio Grimorio ogni avvenimento importante in modo dettagliato
- Portare sempre con se un Grimorio e scrivervi tutti gli avvenimenti e le conoscenze acquisite ogni giorno
- Studiare ogni avvenimento storico, fisico o sociale e teorizzarlo secondo le leggi magiche e matematiche
- Impedire la distruzione della conoscenza e dei libri, delle pergamene e di qualsiasi scritto.
- Produrre scritti per incrementare la conoscenza contenuta nelle biblioteche
- Difendere le Biblioteche ad ogni costo
- Diffondere il sapere

Io so di sapere! **Lucien, Gran Cancelliere della Corporazione dei Bibliotecari**

BRANDOMANTI

"ARCANORUM DEFENDO"

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione dei Brandomanti bisogna possedere l'abilità "Ambidestria"

La via della cieca fedeltà alla Magdum, del sacrificio e del grande mutamento. I Brandomanti donano la loro "capacità di lanciare incantesimi", nel rituale di iniziazione, per far scorrere nelle loro vene il Nexus dal quale attingere direttamente la forza per difendere gli Antichi Magdum: dal Primo Arcimagdum Supremo fino all'ultimo degli allievi. Dal momento in cui vengono iniziati sono completamente votati a preservare il corpo, la vita e lo spirito di tutti coloro che sono stati ritenuti degni e sono parte dell'Antica Accademia. Per svolgere questo compito l'Accademia addestra i propri difensori ad una padronanza delle arti marziali sconosciuta ai più. Si racconta che all'interno delle Aulee Mistiche i combattenti vengano forgiati ad un'eccellente forma fisica e mentale grazie alla quali riescono a padroneggiare la letale "Scherma Mistica". Molto è cambiato da quando la Brandomanzia, sopravvissuta al massacro perpetrato dal Traditore, si muoveva nelle sue forme primitive. Nel 4009 d.f.B., da quando Kylysh Irasho Io Eian Raseiden Yantalesh allora Primo Brando Mistico, si discostò dall'Accademia della Vera Magdum, e grazie ai suoi sforzi e alla sua volontà gli Antichi ritrovarono la via per risvegliare i propri poteri per ritornare ad "Essere". Da allora la Brandomanzia si erse come pilastro tra le scuole della Antica Accademia e conobbe un grande rinnovamento prendendo coscienza delle enormi possibilità di far convergere il potere del Nexus attraverso la meditazione. Dal 4026 d.f.B. con il ritorno dell'Accademia tra le Istituzioni riconosciute dall'Impero Babilonensis, il Primo Brando Mistico Kylysh lasciò la guida della Corporazione a Shiveron, suo allievo più fedele e dotato, per dedicarsi ad altri importanti e misteriosi compiti. Si dice che molte siano le vie che un Brandomante può seguire, tante quante le vite di un gatto... Incontrando un Brandomante intento a passare le poche ore di "ristoro" che si concede, potrete sentirlo inveire contro l'oste per la birra scadente, ma mai parlare dei suoi doveri ...questi sono segreti ben protetti ...

CODICE DEI BRANDOMANTI

- Proteggere a costo della propria vita gli altri Magdum, dal primo tra gli arcimaghi all'ultimo degli allievi, discriminando se necessario in base a rango ed anzianità.
- Servire ciecamente e al meglio delle proprie capacità l'Accademia, senza mai mettere in dubbio gli ordini.
- Mantenere il corpo allenato e lo spirito puro: raggiungere l'armonia con la Magdum.

La divisa in pelle che indossano vale come Armatura 1: Cuoio, quindi possono acquistarne l'abilità se vogliono e la calcolano come tale. Appena superato il Rituale d'Iniziazione della Corporazione, il Magdum subirà la conversione dei suoi livelli di magia, perdendo la capacità di lanciare magie, in relative abilità speciali

"La spada e la magia sono la più alta forma d'arte che mai essere senziente potrà mai compiere...ma anche una bella donna non è un affare da poco..."

Kylysh Irasho Io Eyan Raseiden Yantalesh, Antico Brando Mistico

"Coraggio, mezzo mago, sai quanti ne ho visti strisciare per terra di avanzi dello Shasbet come te? Pensi di essere degno dell'Accademia? Io dico di no! Io dico che se pensavi di passare le tue oziose giornate su vecchi libri impolverati, hai fatto la scelta sbagliata... ed ora io te ne farò comprendere il motivo!"

Shiveron Primo Brando Mistico, nell'anno 4110 d.f.B.

ELEMENTALISTI

“DISCO ET IMPERO”

*Per poter svolgere la prova per entrare nella Corporazione degli Elementalisti bisogna possedere l'abilità “Ritualistica 1”.

Sono certamente i più misteriosi tra tutti i Magdum. Essi sono dediti agli aspetti più antichi della magia, la cui espressione massima è quella dei Rituali, di cui sono veri maestri. Si dice che conoscano misteri senza tempo e che siano depositari dei segreti più inaccessibili del Primo Mondo. Gli Elementalisti nacquero con la fondazione dell'Accademia. Il loro cammino, però, fu il più arduo, in quanto le loro arti entravano in contrasto con quelle dei Teurghi, che si ritenevano i soli in diritto di officiare rituali. Le loro pratiche furono bollate come eretiche dalla Sacra Gilda dei Sapienti ed essi si videro costretti a condurre i loro esperimenti in totale segretezza. Ciò causò incidenti a catena, che quasi bloccarono la progressione delle loro arti. Questa condizione durò fino alla firma di un trattato di non belligeranza tra Sapienti e Accademia, in cui venne inserita una clausola con cui i Sapienti non avrebbero più ostacolato gli Elementalisti nelle loro pratiche. Ciononostante tutt'ora vengono guardati con sospetto dal Sacro Ordine Templare per le numerose collusioni che spesso gli Elementalisti hanno con creature dei Mondi Esterni, non sempre pacifiche nei confronti dei babilonesi. Nei primi secoli dalla nascita della corporazione, infatti, era tradizione dei più potenti Elementalisti compiere Patti Innominabili con elementali superiori. Tali Patti portavano i magdum della corporazione a perdere, in cambio di possenti magie proibite e abilità ritualistiche, parte della loro coscienza e per i più corrotti, della loro stessa anima, per ospitare dentro se stessi entità superiori. Questa pratica, troppo simile alla stregoneria Magush e non alla pura Magdum, si è estinta e anzi è caldamente vietata ai moderni elementalisti, poiché troppo pericolosa. La storia di Gregorius, primo allievo di Ozymandias, è testimone del più drammatico di questi patti. Egli unì la sua anima con quella del Corinzio, un'entità proveniente dal Mondo Inferiore degli Incubi, pur di poter possedere un potere sconfinato, ma venne consumato nella blasfema unione dando così al Corinzio l'assoluto controllo del suo corpo. Quest'ultimo estese il suo potere sull'Accademia da divenirne persino il Reggente per un lungo periodo, schiacciando tutti sotto un giogo spietato tanto che da molti l'Accademia venne denominata la “Casa degli Incubi Eterni”. D'altra parte si dice anche che il Corinzio combatté per l'Accademia contro i nemici di essa e che fu proprio lui a decapitare il Traditore quando questi diede gli Antichi Tomi di Potere all'Eresiarca che li utilizzò per risvegliare i Cavalieri dell'Apocalisse. Il Corinzio regnò per lungo tempo, trasformando l'Accademia in un luogo al limite tra i Mondi Esterni e consumando le anime degli allievi per suo nutrimento finché, richiamato da una guerra nel suo mondo originario, riaprì il Cancellò dell'Incubo e scomparve in esso, lasciando finalmente libero Gregorius, che si vide cadere addosso il peso dei secoli scomparendo misteriosamente nel dolore del suo attuale stato. Il Cancellò dell'Incubo è stato sigillato e si trova nascosto nei meandri del Palazzo degli Elementi, nel Quartiere della Magdum, ma il timore che il Corinzio possa tornare o che un qualche folle Elementalista possa corrompersi attraverso un Patto Innominabile è ancora molto sentito, ed è per questo che i membri della corporazione sono sempre seguiti a vista dai brandomanti, poiché lasciarsi corrompere dal potere è purtroppo il loro unico punto debole.

CODICE DEGLI ELEMENTALISTI

- Non possono rifiutarsi di officiare o partecipare ad un rituale
- Se manca la Colonna elementale di un Rituale devono prenderne il posto.

“Coraggio giovane mago, donami la tua inutile essenza ed io ti renderò più potente di qualsiasi altro magdum mai esistito...”

Dialogo di un elementale della corruzione dall'interno di un circolo di contenimento

ESOTERISTI

“SCRIBO, OMNIA OBTEMPERAT”

*Per poter svolgere la prova per la Corporazione degli Esoteristi bisogna possedere l'abilità “Pergamene e Rune 1”.

Gli Esoteristi sono i più studiosi, riflessivi e dotti di tutte le Scuole di Magia conosciute. Essi sono maestri nell'incisione di Rune magiche, la stesura delle Pergamene e la forgiatura degli oggetti arcani che hanno imparato a compiere tramite lo studio ossessivo di perduti tomi di un'epoca imprecisata. Alcuni sostengono che quella delle Rune sia, in realtà, la Vera lingua parlata dagli esseri ultrapotenti e che gli Esoteristi siano gli unici ad aver compreso il significato di alcune delle parole di potere utilizzate dalle divinità di Babilonia. Quale che sia la verità, gli Esoteristi possono dominare la materia e l'energia semplicemente con i simboli che incidono, rendere magici gli artefatti e inscrivere pergamene con le proprie magie. Si narra che alcuni di essi abbiano appreso l'antica e favoleggiata arte di dominare i veri nomi delle creature del creato e che possano arrivare a creare o cancellare dall'esistenza grazie ad essi. Altri invece narrano che abbiano appreso l'arte di poter creare fonti di potere inesauribili appellandosi all'Antico Teorema della Conservazione dell'Elemento Puro, ovvero una fonte inesauribile di potere runico ove essi stessi attingono per modellare la materia e l'energia attorno a loro. Spesso si sono trovati in contrasto con i Sacerdoti Simbolisti, che ritengono le rune il sapere dei loro dei tramandato ai mortali e vedono nei Magdum che ne fanno uso degli usurpatori. Fino ad oggi la loro diatriba è sfociata raramente nel sangue, d'altra parte i Magdum che intraprendono il cammino esoterico tengono a precisare che gli scritti runici servano per implementare la magia delle forge e nulla hanno a che vedere con gli dei.

CODICE DEI ESOTERISTI

- Non possono distruggere artefatti magici, pergamene o scritti magici di alcun genere

“Le parole non sono nulla se paragonate al potere delle rune, cosa può esserci di più grande della parola di un magnum forse solo le sue scritture!”

Kael Xa'HeK Sommo Demiurgo della Corporazione degli Esoteristi, 4006 d.f.B.

CORPORAZIONI FUORI GILDA

Esistono diverse corporazioni fuori gilda, ufficiali, segrete e talune fuorilegge. Per entrare in esse bisogna essere solitamente contattati, non si può farne richiesta, poiché nessuno virtualmente sa come e dove trovarle. Ad esempio si dice che nel quartiere dei Nobili esista la corporazione dei Mandatari, assassini prezzolati pronti a tutto pur di servire il Mastrovigingo, il loro crudele signore. Altri di cui si vocifera sono la misteriosa Corporazione dei Trascorsi, viaggiatori che ricercano le conoscenze in ogni Mondo dato che conoscono i segreti per entrare ed uscire dalla Torre della Celestiale Sapientia. la T.E.S.C.H.I.O., per esempio, è la corporazione che riunisce tutti i giocatori e allenatori di Hexoball dello Shasbet. Gente tosta che non ha paura di nulla e che spesso muore prima di capire che dovrebbe aver paura di qualcosa. Tra le più oscure e pericolose corporazioni, girano sommessi voci sui nomi della Fratellanza Sanguine, la Gilda dei Ladri, i Corridori delle Dune, gli Adombrati, la Fazione Segreta, gli Oni, la Confraternita Scarlatta, la Corte dei Miracoli, la Voarcadumia, i Liberi Mercanti, gli Eredi di Marduk, i Divoratori, gli Obolos, ... ma chi può dire se queste siano solo leggende inventate da qualche ubriacone o se esistano veramente...

Babilonia è un luogo ricco di verità e menzogne, illusioni e crudeli realtà... Ascoltami viandante, non ne parlare in giro e vedrai che nessuno dovrà farti tacere.. per sempre..

L'HEXOBALL E IL TORNEO DELLE SABBIE SCARLATTE

Nasce nel 2581 d.f.B. in seguito alla costruzione dell'Arena di Alexandros come valida alternativa ai ludi gladiatoriali per l'intrattenimento del popolo. Il gioco creò da subito grande entusiasmo intorno a se e molte famiglie nobiliari decisero di investire ingenti risorse per la creazione di squadre sempre più competitive. Dal Quartiere del Ghiaccio lo sport del teschio si diffuse rapidamente nelle arene di tutti i quartieri e delle città satellite. Nacquero le leghe e cominciarono i primi veri e propri tornei.

Struttura del gioco

Tutto quello che serve per un match di Hexoball è un campo di battaglia ben delimitato, un teschio e 10 pazzi furiosi pronti a far divertire la folla. Le regole del gioco sono poche e semplici anche per venire incontro alle labili menti dei giocatori. Si può vincere una partita in 2 modi: segnando più mete rispetto alla squadra opposta oppure uccidendo tutti gli avversari. E' assolutamente vietato il placcaggio e qualsiasi forma di contatto fisico a parte quelli che avvengono tramite l'utilizzo di armi. Che cosa può essere fatto o meno da un giocatore è dettato dal suo ruolo.

Una squadra di Hexoball è composta da:

da spingerla alla vittoria.

1 COACH/ALLENATORE:

La mente, colui che sceglie la strategia (sempre che ce ne sia una). E' l'unico a poter effettuare i cambi. Non può assolutamente scendere in campo. Tra i suoi principali oneri anche dare le giuste dovute motivazioni alla squadra così

1 SUICIDE BLOCKER: l'ultima speranza, l'estremo baluardo tra gli avversari e la propria porta. Non può spostarsi oltre la propria metà campo. Non ha limiti di armatura o armi.

1 RUNNER: Ogni mattina un runner si alza e sa che dovrà correre più veloce del killing blaster avversario o i suoi resti verranno raccolti con le pinzette dal campo di gioco. È l'unico a poter toccare il teschio e quindi depositarlo in meta. Non può essere armato in alcuna maniera, non può indossare armature.

Il ruolo non può essere coperto da Personaggi con abilità: Berserk o simili.

1 DEFENSIVE SPLATTER: L'angelo (o il demone) custode, il suo scopo è quello di proteggere il runner a tutti i costi. Non ha limiti di armatura, deve essere armato con scudo e un arma a una mano.

1 KILLING BLASTER: La soddisfazione maggiore per un killing blaster è quella di portarsi a casa il cranio del runner avversario a fine partita, è un chiaro segno di aver svolto il proprio dovere!

Non ha limiti di armatura, deve essere armato con 2 armi.

1 MANIAC MAD BULL: La furia scatenata, il toro che distrugge, il suo obiettivo è quello di uccidere tutti gli avversari. Non ha limiti di armatura, deve essere armato con un arma a 2 mani.

RISERVE: Se sei una riserva significa che sei un perdente, almeno fino a che non avrai dimostrato il contrario sul campo! Al massimo può essere presente una riserva per ogni ruolo tranne il coach che è unico.

Oltre ai ruoli essenziali per il corretto svolgimento di un match se vuoi che la tua squadra abbia serie possibilità di riportare le chiappe a casa e soprattutto che riesca a farti riempire regolarmente la scarsella di piastre ci sono degli aspetti da non sottovalutare. E' bene avere un LANISTA che possa organizzare gli incontri, procurarsi i filtri per ottenere le migliori prestazioni dai giocatori e magari assicurarsi uno o più GIOCATORI SPECIALI. Cos'è un GIOCATORE SPECIALE? E' un giocatore così abile da poter vivere di solo Hexoball e da essere stato acquistato a titolo definitivo dalla Gilda dei Mercanti che di volta in volta lo cede al miglior offerente. È buona norma avere dalla propria parte una folta schiera di CERUSICI così da poter riparare velocemente i giocatori e rispedirli immediatamente al massacro sul campo da gioco. Se hai già applicato tutti questi accorgimenti tattici e ciò nonostante la tua squadra non riesce a vincere uno straccio di match non ti resta che corrompere l'arbitro !!!

“Se non avessi tenuto la sua famiglia in ostaggio il Runner non avrebbe segnato tante mete, deve a me la sua fama!”

Mister Zwichsteiner, Allenatore dei “Derelitti Mutanti”

TRATTATO INQUISIZIONE - MAGDUM

Il trattato Inquisizione – Magdum fu stilato per permettere e regolare la convivenza di queste due istituzioni in perenne lotta nel tentativo di annientarsi a vicenda. Tutt'oggi è ancora attivo e regola i rapporti tra maghi e inquisitori. “Per consentire alle parti di operare sia in accordo con i propri principi che per il bene della Città Immortale e dell'Imperatore, io, Tribuno Militare Massimo dell'Impero con l'appoggio del Sacro Ordine Templare, stabilisco l'entrata in vigore del seguente trattato con effetto immediato:

- L'Accademia dell'Antica Magdum si impegna a fornire con regolare scadenza all'Inquisizione i nomi dei maghi che falliranno il Rituale di Iniziazione.
- L'Accademia dell'Antica Magdum fornirà i nomi dei maghi che verranno cacciati dalla Gilda.
- L'Inquisizione rinuncia a qualunque intervento nei confronti degli affiliati all'Accademia dell'Antica Magdum a meno che questi non trasgrediscano le Leggi Imperiali.
- L'Inquisizione si impegna a fornire all'Accademia dell'Antica Magdum i nomi dei maghi che non hanno mai tentato la Prova: se questi dopo una giornata non avranno superato la suddetta prova o vi avranno rinunciato per qualsiasi ragione, l'Accademia non garantirà per loro.
- L'Inquisizione rinuncia a “disturbare” i Rituali di Iniziazione dell'Accademia della Magdum, pur mantenendo il diritto ad assistervi.
- Inquisizione e Accademia dell'Antica Magdum rispettivamente s'impegnano di rinviare al giudizio delle alte cariche delle Gilde o delle Corporazioni il diritto di proprietà, o di esistenza, degli Oggetti Tecnologici o Magici rispettivamente, in possesso permanente o temporaneo di un non appartenente all'Accademia dell'Antica Magdum o all'Inquisizione (questo comprende i manufatti rinvenuti in qualsivoglia circostanza).
- In accordo con la Legione Nera Babilonese e l'Accademia dell'Antica Magdum, gli Inquisitori sono autorizzati a requisire gli Oggetti Magici o Tecnologici ritrovati in possesso di un mago non affiliato all'Accademia della Magdum in modo che tale Oggetto possa essere sottoposto al giudizio delle alte cariche delle Gilde o delle Corporazioni come da punto precedente.
- Qualunque rapporto o scambio di informazioni tra Accademia dell'Antica Magdum e Inquisizione dovrà avvenire o tra le alte cariche delle parti o tra l'Ambasciatore dell'Accademia dell'Antica Magdum e un rappresentante nominato dall'Inquisizione.
- Qualunque trasgressione a tale trattato sarà giudicata secondo coscienza dal più alto rappresentante della parte offesa sostenuto dal Sacro Ordine Templare.

GLOSSARIO DELLE ABILITA'

Addestramento fisico 2: Aggiunge +1 P.F. addizionale. Deve possedere l'abilità Addestramento Fisico 1.

Armatura Potenziata 1: L'armatura indossata fornisce +1 P.A. e dona l'abilità Immunità ad “A TERRA!”

“A TERRA!” con Armi a due mani: Permette di dichiarare, quando usa armi a due mani [DAI 110 CM IN SU], l'Effetto Speciale “A TERRA!” in aggiunta al danno normale dell'arma.

Contrattare: Il Personaggio può acquistare presso le Gilde, una volta al giorno per gilda, un qualsiasi bene, ad un prezzo minore del suo originale in base al livello di appartenenza.

4° Livello sconto del 20% 6° Livello sconto del 30% 8° Livello sconto del 40% 10° Livello sconto del 50% **Contrattare**

Munizioni: può avere quattro munizioni per arma tecnologica al giorno dalla Gilda dei Sapienti al 50%

“DOPPIO!” con Arma a due mani: Permette di dichiarare, quando usa armi a due mani [DAI 110 CM IN SU], il danno “DOPPIO!”.

“DOPPIO!” con Armi a una mano: Permette di dichiarare, quando usa armi a una mano [MAX 110 CM] da corpo a corpo sul braccio principale, il danno “DOPPIO!”.

Esoscheletro: L'armatura indossata fornisce un ulteriore +2 P.A. e dona l'abilità Immunità ad “DIRETTO!”,

“A ZERO!”, “DOPPIO!”, “TRIPLO!” e “EXO!” (deve indossare un'armatura che copra il 100% del corpo). Deve possedere Armatura Potenziata 1

Herker 1: Il Personaggio con questa abilità possiede e sa usare un'Arma da Fuoco che dichiara il danno “DIRETTO!” e che non gli può mai essere rubata.

Herker 2: l'Arma da Fuoco dichiara il danno “DIRETTO!” “DOPPIO!”. Deve possedere l'abilità “Herker 1”.

Herker 3: l'Arma da Fuoco dichiara il danno “DIRETTO!” “TRIPLO!”. Deve possedere l'abilità “Herker 2”.

Immunità ai Danni Normali: Il Personaggio può dichiarare “NO EFFETTO!” ai Danni Normali (i danni senza chiamata). Acquisisce in automatico l'immunità al danno normale “STORDITO!”

Immunità a Incantesimi da Mago di 1° e 2° grado: Permette, se lo si vuole, di non subire gli effetti di qualsiasi magia da Mago di 1° e 2° grado. Il Personaggio potrà dichiarare “NO EFFETTO” ogni volta che sarà bersaglio di una magia da Mago di 1° o 2° grado per non subirne gli effetti.

Immunità a Incantesimi da Mago di 3° grado: Il personaggio diviene immune a tutti gli effetti di qualsiasi magia da mago di 3° Grado, Pozione o Elisir Maggiore e Runa o Pergamena di 3° grado. Il Personaggio potrà dichiarare “NO EFFETTO” per non subirne gli effetti. Deve possedere “Immunità a Incantesimi da Mago di 1° e 2° grado”.

Immunità a Incantesimi da Mago di 4° Grado: Il personaggio diviene immune a tutti gli effetti di qualsiasi magia da mago di 4° Grado, Pozione o Elisir Superiore e Runa o Pergamena di 4° Grado. Il Personaggio potrà dichiarare “NO EFFETTO” per non subirne gli effetti. Deve possedere “Immunità a Incantesimi da Mago di 3° grado”.

Immunità a Incantesimi da Sacerdote di 1° e 2° Grado: Permette, se lo si vuole, di non subire gli effetti di qualsiasi magia da Sacerdote di 1° e 2° grado. Il Personaggio potrà dichiarare “NO EFFETTO” ogni volta che sarà bersaglio di una magia da Sacerdote di 1° o 2° grado per non subirne gli effetti.

Incantesimi da Mago di 3° grado: Il Personaggio impara e può utilizzare gli Incantesimi di 3° grado della sua scuola. Deve Possedere Incantesimi da Mago di 2° grado.

Incantesimi da Mago di 4° grado: Il Personaggio impara e può utilizzare gli Incantesimi di 4° grado della sua scuola. Deve Possedere Incantesimi da Mago di 3° grado.

Incantesimi da Sacerdote di 3° Grado: Il Personaggio impara e può utilizzare gli Incantesimi di 3° Grado della sua scuola. Deve Possedere Incantesimi da Sacerdote di 2° grado.

Incantesimi da Sacerdote di 4° Grado: Il Personaggio impara e può utilizzare gli Incantesimi di 4° Grado della sua scuola. Deve Possedere Incantesimi da Mago/Sacerdote di 4° Grado.

Invocazione 2: Il Personaggio che possiede questa abilità riceve un “Cartellino Invocazione” aggiuntivo al giorno. Deve possedere Incantesimi da Sacerdote di 1° grado.

Informazioni 1 : Permette di porre una domanda ai Master tra un evento e l'altro (di più giorni e massimo 2 settimane prima del live) e si riceverà un foglio scritto con tutte le informazioni trovate.

Lancio magie 1° Grado rapido: riduce a 0 il TLI e riduce di -10 secondi il TRI delle sole magie di 1° grado. necessario possedere l'abilità “Incantesimi da Mago o da Sacerdote di 1° Grado”.

Nascondere oggetti: Permette di nascondere oggetti, lunghi al massimo 50 centimetri, sulla propria persona in modo che non vengano trovati attraverso una perquisizione, anche accurata. Non funziona con l'abilità Percezione della Magia.

Polimorfismo: Può trasformarsi in razze che costano al massimo 180 Px. La razza in cui si trasforma deve essere facilmente riconoscibile, altrimenti non otterrà i bonus. Non ci si può trasformare in razze: metastrali/metaelementali, non morti, metamagiche e biomech, né in archetipi. Né in razze che hanno l'obbligo di essere seguaci di un culto diverso dal proprio. Non si acquisiscono abilità legate al lancio di magia, quindi se una razza da Gradi di magia sacerdotale o arcana, il polimorfo non li acquisisce mentre è in quella specifica forma. Se si trasforma in una razza prende tutte le limitazioni e debolezze che influiscono anche sulle sue abilità (se il polimorfo ha addestramento fisico, ma si trasforma in una razza che non può averlo, lo perde mentre è in quella forma). Se si trasforma in una razza che prende abilità di perquisizione, non possiede la lista dei codici degli oggetti, ma può perquisire e prendere gli oggetti delle relative abilità che la razza possiede. Se una razza da accesso ad abilità di gilda/corporazione/speciali, il polimorfo non può spendere PX per acquisirle. Non può ottenere da una razza abilità d'informazione. Un polimorfo non può avere archetipi in creazione del Personaggio.

Pozioni ed Elisir 2: Permette di creare, mescolando gli appositi ingredienti, pozioni o elisir minori (magici). Deve possedere “Identificazione Pozioni ed Elisir”.

Risorse 1: Il personaggio che possiede questa abilità guadagna 2 Piastre Mercantili per ogni giorno di gioco completo in un Evento.

Risorse 2: Il personaggio guadagna una Piastra Reale per ogni giorno di gioco completo in un Evento. Per acquisire questa abilità è necessario possedere Risorse 1. Il guadagno giornaliero si somma con Risorse 1

Ritualistica: Permette di partecipare ai rituali. A seconda del grado di abilità (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 etc) si contribuisce in diverso modo all'ottenimento dei “punti rituale” (vedi sezione “Ritualistica”). Devono essere acquistate in ordine crescente.

Scudo 2: Bisogna possedere l'abilità Scudo e seguirne le limitazioni. Permette di usare uno scudo di massimo 30 CM di diametro attaccato al braccio, permettendo in questo modo di utilizzare con la stessa mano un'arma o lanciare magie divine. In alternativa può essere utilizzato uno scudo a Torre di altezza massima 150 CM e larghezza massima 100 CM.

Se indossa un'armatura completa, cioè con ogni pezzo che copre il 50% della locazione [elmo, pettorale, 2 bracciali, 2 schinieri]:

- di CUOIO, lo SCUDO sarà immune ai danni “TRIPLO!”.
- da ANELLI, lo SCUDO sarà immune ai danni “TRIPLO!” e “EXA!”.
- di PIASTRE, lo SCUDO sarà immune ai danni “TRIPLO!”, “EXA!” e “A ZERO!”.

Se una creatura ha tutte le locazioni coperte, ma di pezzi di armatura vari, varrà l'immunità legata all'armatura più bassa.

Se si utilizza un'armatura non del materiale corrispondente (es. armatura in plastazoto per piastre) varrà come se di livello inferiore.

Simbolo Sacro : Il Sapiente può, solo se ha in mano il Simbolo (che deve essere sempre rappresentato), usufruire dei seguenti bonus in base al proprio Livello:

- Livello 1 Riduce di 10 secondi il TRI dopo il lancio di un incantesimo se fatto con il Simbolo Sacro.
- Livello 6 Raddoppia la gittata degli incantesimi; gli incantesimi a contatto diventano raggio 3 m.
- Livello 10 Perizia Magica: può decidere quale locazione colpire quando lancia un incantesimo.

Può non essere impugnato ma deve essere ben in evidenza addosso al sacerdote. Se acquistato da un druido elementale o da un sacerdote di Caos, Ordine o Realtà conferisce +1 P.A.

Simbolo Sacro Inquisitorio: L'inquisitore può, solo se ha in mano il Simbolo (qualunque esso sia), usufruire dei seguenti bonus in base al proprio livello:

- Livello Effetto
- Livello 1 Riduce a 1 secondo la cadenza di ogni colpo sparato invece che 3 secondi.
- Livello 6 Raddoppia la gittata dell'herker.
- Livello 10 Perizia Balistica: può decidere quale locazione colpire quando spara un proiettile con l'Herker.

Staffa Magica: Permette di utilizzare un Arma da Botta a Due Mani di lunghezza variabile dai 111 ai 190 Cm [DANNO NORMALE]. Può anche usare le bacchette magiche [CARTELLINO OGGETTO OCRA] (non più lunghe di 50 Cm), se ne possiede, che permettono di lanciare le magie istantaneamente e senza TRI, in base ai cartellini “Bacchetta” che si utilizzano. Oppure utilizzare semplicemente una Bacchetta inerme [SENZA CARTELLINO OGGETTO] per usufruire dei bonus.

Il Mago può lanciare incantesimi con in mano la Staffa o la Bacchetta, inoltre usufruirà dei seguenti bonus in base al livello, ma dovrà sempre avere in mano la Staffa o la Bacchetta, non sono bonus sommabili se le ha entrambe:

- Livello Effetto**
- 1 Riduce di 5 secondi il TRI dopo il lancio di un incantesimo se fatto attraverso Staffa o Bacchetta
- 6 Raddoppia la gittata degli incantesimi; gli incantesimi a contatto diventano raggio 3 m.
- 10 Perizia Magica: può decidere quale locazione colpire quando lancia un incantesimo.

SVENTRAMAGHI!™: Permette di dichiarare il danno Speciale “SVENTRAMAGHI!” con l'arma del braccio principale.

Tecnologia 2: Permette di costruire Oggetti Tecnologici non complessi (MASSIMO 2 COMPONENTI) con una lavorazione di 15 minuti, utilizzando un'opportuna sede del Tempio-Laboratorio, della Forgia o una Meccanofficina.

Veleni e Filtri 2: Permette, con gli adeguati componenti e l'utilizzo del laboratorio di gilda, di creare veleni e filtri minori.